Decálogo de prácticas culturales de código abierto v.1.0

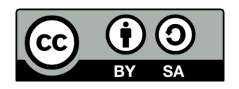
10penkult.cc

Este proyecto ha sido impulsado por el Centro Internacional de Cultura Contemporánea TABAKALERA, Donostia-San Sebastián

tabakalera.eu

Con la colaboración de ZAWP y Renfe

zawpbilbao.com



Índice

Hoja de ruta: Sigue las baldosas amarillas y entenderás de qué va todo esto...

¿QUÉ ES ESTE PROYECTO?

La idea de encerrar a 15 personas en una casa durante 5 días para que escriban un libro... suena como el comienzo de algunas de las geniales y absurdas historias de Miguel Noguera. Sin embargo, cuando se lanza la propuesta a nosotras nos pareció una aventura interesante, un experimento de escritura colectiva que merecía ser llevado a la práctica y la irresistible oportunidad de vivir una especie de gran hermano, con libros. Ahora que el 'sprint' ha terminado, que apagamos las pantallas y volvemos a casa, nos damos cuenta de que, sin duda, ha sido una buena idea.

Ha sido una buena idea porque lo que nos movió a hacer este proyecto eran varias necesidades compartidas. Por un lado la necesidad de generar espacios de reflexión en los que desarrollar teoría de manera colectiva, en tiempo real y de cuerpo presente: un espacio para el encuentro temporal en el que poder organizarnos un poco las ideas. Y aunque desde el principio fuimos bastante escépticas con la idea de lo "sprint", de la velocidad como mala consejera e incómoda compañera, a su vez éramos conscientes de que coordinar nuestras agendas para que fuese posible reunirnos físicamente en un mismo lugar sólo podría durar unos pocos días, imposiciones de la vida precaria.

Así pues, decidimos experimentar con la metodología "booksprint" y ver si salía algo interesante de nuestras teclas. Esta metodología básicamente propone reunir a un grupo de unas 8 o 9 personas durante 5 o 6 días con el objetivo de escribir un "libro" o manual de manera colectiva sobre un tema en concreto. En el anexo de "metodologías" explicamos mejor en qué consiste y cómo la desarrollamos; pero sería necesario decir de antemano que rompimos bastante las reglas. Fuimos más personas de lo que se aconseja y el tema no era algo precisamente concreto. Pero quizá por habernos salido del marco (y de la prudencia), el resultado pueda ser interesante: una reflexión y una propuesta, esperamos que valiosa para las lectoras.

La principal dificultad que se nos presentaba era que teníamos que escribir un decálogo, con todo lo que ello supone. No se trataba por tanto de un tema sino de diez, sobre los

que escribir y sobre los que llegar a un mínimo de afinidad y visiones en común. También, desde el principio vimos que la palabra "decálogo" le daba excesiva solemnidad al asunto, cuando para nosotras en realidad era más un proceso de investigación y no la tarea de redactar un texto prescriptivo. Se podría haber elegido otro plan, a otras personas y otro enfoque; pero fuimos las que fuimos y la propuesta del decálogo fue lo suficientemente atractiva para que nos pusiéramos en marcha. Seguramente nos movió porque tocaba otra de las necesidades comunes que comentábamos al principio: legitimar ciertas prácticas e intentar hacer(nos)las más comprensibles. Denominarlas "prácticas culturales de código abierto" fue ya desde el principio parte de la reflexión y del debate. Y aunque esperamos que en nuestra polifonía hayan quedado reflejados los muchos matices, "peros" y "porqués" que modulan todo este lío, sí que nos ha servido este título como punto de partida para defender y pensar los conceptos que aquí hemos desarrollado.

¿PARA QUÉ LO HEMOS HECHO?

Lo que ante todo nos ha llevado a escribir este libro es el deseo de producir y compartir conocimiento. Queríamos experimentar con otros modos de trabajo colaborativo; disfrutar y aprender de un proceso de escritura colectiva que no sabíamos hasta dónde nos iba a llevar. Es decir, escribir suele ser una actividad solitaria, siendo éste uno de los retos que planteaba el proyecto: ver hasta dónde el proceso de escritura puede ser compartido.

También, con esta propuesta queríamos contribuir a generar contenidos teóricos y ofrecer un posicionamiento crítico de una manera situada. La Academia no siempre puede realizar un acercamiento hacia las prácticas culturales basándose en la experiencia y, por otro lado, las productoras, creadoras o gestoras culturales generalmente les cuesta encontrar el tiempo necesario para ponerse a escribir; por tanto, buscar el momento con un objetivo concreto que nos afecta para hacerlo se hacía necesario.

Hemos puesto especial énfasis en hacer un texto fácil y accesible porque es muy importante que este decálogo funcione como herramienta para la mediación. Nos gustaría que estas prácticas que aquí describimos puedan ser visibilizadas y comprendidas por un número mayor de personas, salir de cierta endogamia que las vienen caracterizando. Es por ello que hemos incluido un extenso glosario y hemos integrado durante el proceso de escritura la lectura de una persona (observadora) que nos fuera indicando las partes que requerían ser mejor explicadas.

Este documento busca además una mejora en las relaciones de trabajo entre las diferentes agentes que operan en el ámbito cultural, es decir, hacemos este esfuerzo para contribuir al diálogo y facilitar así los procesos en colaboración. Vemos que es necesaria la mejora de las condiciones de trabajo en el contexto cultural y que muchas veces estas condiciones no son las más adecuadas porque no tienen en cuenta las características de los proyectos que aquí nos referimos. Es por ello que queremos incidir en el hecho de que en este texto no nos estamos dirigiendo exclusivamente a las agentes más próximas sino a todas aquellas con quienes compartimos un mismo ecosistema cultural, ya sean instituciones, empresas, colectivos, asociaciones, etc.

Por último, es una invitación abierta a continuar este proceso de reflexión abierta y colaborativa, bien a través de revisiones, modificaciones o adaptaciones del propio texto a contextos locales, así como a través del impulso de nuevos procesos que este proyecto pudiera generar

Tabakalera, impulsora de este proyecto, quiere proponer una adaptación del texto al euskera que vaya más allá de una "traducción literal" a través de un proceso de escritura colaborativa que posibilite la discusión, el debate, el replanteamiento de los contenidos y la búsqueda de casos de estudio y ejemplos del contexto específico en el que se sitúa.

¿POR QUÉ LO HEMOS HECHO?

Hace ya tiempo que se habla de un cambio de paradigma cultural vinculado con la revolución en las tecnologías de la información y la comunicación. Tras el uso masivo de Internet, pero sobre todo a partir de la explosión de la web social, se ha visto acelerado un proceso de transformación en las prácticas sociales y culturales de los últimos años. Estos cambios son visibles en diferentes ámbitos: en la gestión de proyectos, los métodos de creación, los modos de producción, las pautas de investigación, los modelos educativos o los procesos de comunicación.

El concepto de “público”, como receptores de la cultura, ha dejado de tener sentido en la sociedad de la información, siendo su rol ahora mucho más activo, y constituyendo éste uno de los factores de cambio más significativos para la cultura. Ahora el espectador es usuario o co-creador. Los espacios de producción, difusión y distribución también empiezan a ser otros y comienza a configurarse una red de “laboratorios” y espacios

experimentales que se presenta como alternativa y complemento en los circuitos culturales tradicionales.

Podemos hablar de estos cambios en el marco de la *cultura digital* porque todas formamos parte de este contexto aunque no actuemos en él de manera directa. Lo digital está presente en nuestras vidas y redefine nuestro tiempo, más allá de las herramientas que utilicemos cada día. Entre todas la estamos construyendo aunque nunca toquemos un ordenador. Es por ello que hablar de una nueva manera de hacer las cosas, de un cambio de paradigma, está conectado con lo digital y la cultura que lleva asociada, marcándose así un nuevo eje de coordenadas.

Ante la fascinación y la prisa, se hace necesario detenernos y poner algunas cosas por escrito. Definir algunos principios básicos que nos ayuden a entendernos y a lubricar la maquinaria anquilosada que se resiste a esta transformación. El ámbito cultural en el que nos movemos se ha ampliado y diversificado mucho en sus líneas de actuación: los perfiles profesionales cada vez son más híbridos, las formas y los contenidos se han complejizado, la confluencia de disciplinas establece un contexto que desborda incluso lo que hasta ahora hemos entendido por "ámbito cultural". Por todo ello es necesario hacer visibles y estudiar un nuevo marco de actuación.

Nos planteamos la elaboración de este decálogo como una propuesta que perseguía una triple dimensión operativa: que pueda servir como herramienta de mediación accesible para cualquier persona interesada, como herramienta de diálogo entre las diferentes agentes culturales y para mejorar las relaciones y condiciones de trabajo. Nos gustaría que este documento ayude también a las instituciones a comprender e imaginar otros modos de colaboración y puesta en marcha de proyectos de una manera fluida y en consonancia con las prácticas y principios que aquí hacemos referencia.

Necesitamos que se produzca un "reboot" para actualizar el funcionamiento de las prácticas culturales y los condicionantes que las determinan. Si queremos que se resuelvan conflictos y desajustes propios de los procesos de cambio, consideramos necesario atender a problemáticas que continuamente se dejan a un lado. En esta línea entrarían: las transformaciones en torno al concepto de autoría y las consecuentes luchas del copyright, las demandas de la sociedad por una mejora en el acceso a la información y una transparencia en la gestión de lo público, la necesidad de aumentar la capacidad de

participación en las políticas culturales, el cuestionamiento de los sistemas educativos, las problemáticas en torno la privatización del espacio público (físicos/digitales), la guerra por el control de la información, de nosotras mismas y de nuestros cuerpos... Estos y otros sería algunos de los puntos de partida para este intento por generar una reflexión y una aportación teórica en forma de manual de uso.

¿PARA QUIÉN ES ESTE PROYECTO?

Este proyecto está dirigido a todas aquellas personas que tengan interés en reflexionar o conocer más acerca de una manera de entender las prácticas artísticas y culturales que hemos llamado aquí de "código abierto". Como hemos indicado anteriormente, entendemos este textocomo una herramienta para la mediación, y nuestro deseo es que su acceso, modificacion y reutilización pueda ser amplia y diversa.

Sí que es cierto que por abordar temas concretos relacionados con el ámbito cultural entendemos que es probable que sea más del interés de personas que se mueven en este contexto, pero no hemos pensado en ellas exclusivamente. Ni tampoco va dirigido a las personas que comparten las mismas ideas que nosotras. Nuestro intento pretende ir más allá de ir dirigido a las "peers", nuestras pares o iguales, nuestro círculo de afinidad, nos gustaría que fuese recibido por todas aquellas agentes y trabajadoras culturales, ya sea que nunca antes se hayan acercado a este tipo de metodologías y prácticas culturales, o incluso que se consideren abiertamente contrarias hacia algunas de las ideas que aquí se exponen.

¿QUIENES INICIAMOS ESTE PROYECTO?

La definición del grupo que iba a participar de este proceso de escritura compartida se basa tanto en elementos objetivos como subjetivos. Por un lado, queríamos reunir a un grupo lo suficientemente variado de personas como para poder responder a las preguntas que aquí se ponían sobre la mesa; intentando que entre todas se pudiera hacer frente a la gran diversidad de temas propuestos según sus respectivas formaciones y experiencia.

Necesitábamos además que fuesen personas que desarrollaran su trabajo tanto en la práctica (gestión, producción, mediación, comunicación, etc) como desde la experiencia en investigación y escritura, preferentemente llevada a cabo desde la autonomía de sus propios espacios (webs, blogs, redes sociales).

Pero, como en cualquier otro proyecto, las relaciones de amistad, los afectos, también han tenido su peso a la hora de decidir. La intensidad de la convivencia era uno de los factores que definirían el proceso de trabajo, por lo que el haber trabajado juntas algunas de nosotras con anterioridad era un hecho a tener en cuenta para el buen funcionamiento del grupo. A riesgo de caer en cierta endogamia, necesitábamos un grupo cohesionado que partiese de deseos y posicionamientos comunes para llevar a cabo la tarea de escribir este decálogo. Sin la admiración mutua, el respeto o las complicidades, difícilmente hubiéramos podido entendernos y escribir este texto colaborativo en tan poco tiempo del que todas nos pudiéramos sentir satisfechas.

Esto con respecto a las "booksprinters", las que íbamos a escribir. A su vez, el equipo estaba fomrado por cuatro personas más encargadas de las labores de producción y reproducción de este proyecto. Algo que sin duda ha hecho posible que se realizara esta experiencia de la mejor manera posible. Dos personas encargadas de la producción, nuestras anfitrionas y soportadoras económicamente del proyecto, que fueron mucho más allá de eso involucrándose en todo el proceso de escritura. Una observadora, que adquirió un rol fundamental en la elaboración de los textos para mejorar la comprensión de los mismos. Y un cocinero, que no sólo nos alimentó y deleitó con sus platos, sino que además se implicó directamente en el libro elaborando las recetas de cocina que han sido incluídas al final de cada capítulo. Tan buena ha sido la compenetración del equipo que realmente no es necesario marcar una diferenciación dentro del grupo por el hecho de que llevaran a cabo una tarea u otra.

Porque también dentro del grupo se perfilaron diferentes roles en función de la personalidad de cada una, de los intereses y de sus capacidades. Algunos, sí que se había especificados previamente. Como por ejemplo el papel de facilitadora en el desarrollo de los contenidos llevado a cabo por la persona que puso en marcha la propuesta y que por tanto asumía la coordinación y desarrollo del porceso. También muy destacada fue la dinamización de las metodologías, sin las cuales no hubiera sido posible colectivizar tanto la toma de decisiones y la compenetración del grupo a través de las distintas

metodologías. Es de destacar este rol porque no está contemplado dentro de la metodología "booksprint" por lo que su labor supone una variación que, atendiendo a los resultados que se explican mejor en el anexo, han enriquecido mucho el formato. También hubo diferentes personas que se implicaron en las labores de documentación junto con el equipo de producción: preparando cápsulas de audio con las que fuimos comunicando a través de las redes sociales el estado del proceso de escritura, o también haciendo fotografías creando un archivo común.

Y por último en este apartado de "quienes iniciamos este proyecto" es imprescindible hablar de todas aquellas personas que participaron en nuestra convocatoria "Call4keywords". En ella pedimos a través de nuestra web, de manera directa de persona a persona y por una llamada en las distintas redes sociales que nos propusieran una palabra clave que considerasen no podía faltar en este libro. Las aportaciones nos desbordaron por completo, siendo muy alentador el ver que realmente nos íbamos a poner a escribir sobre algo que suscitaba bastante interés. El proceso de reflexión se puso en marcha así unas semanas antes y en la casa se partió de estas aportaciones, tal y como explicaremos más adelante. Por tanto, estas personas, o esta inteligencia colectiva, se ha convertido en parte de este "quienes" hacemos este proyecto. Tan valoramos esta aportación que decidimos dedicar un capítulo a estas "palabras clave", en el que se recogen todas las propuestas, abriendo así el círculo del decálogo (incompleto) y destacando esta parte del proceso de reflexión colectiva y en abierto.

Booksprinters:

Maria Ptqk @ptqk, **Marga Padilla** @cien_margaritas, **Txelu Balboa** @volantebb, **Sofía Coca** @preescolar, **Jose Luis de Vicente** @jldevicente, **Jaron Rowan** @sirjaron, **Marta G. Franco** @teclista, **Jara Rocha** @jararocha, **Kamen Nedev** @kamen, **Pedro Soler** @pedrosoler, **Susana Serrano** @_russiandolls, **Maite Fernández** @cacharritox, **Josean Llorente** @josianito, **Eva Calavia y David Orriols.**

CÓMO HEMOS HECHO ESTE PROYECTO

Lo primero que tendríamos que destacar del "cómo hemos hecho este proyecto" es el carácter recursivo de la propuesta. Es decir, en el proceso experimentamos con lo que es nuestro objeto de estudio, incluyendo en la proposición la solución o respuesta posible. La manera en que hemos gestionado el proyecto puede servir de ejemplo de práctica de código abierto, por ser: copiable, distribuible, abierta, modificable y replicable. El haber documentado todo el proceso dando acceso a toda la información es prueba de ello. También, el plantear este texto como una plataforma de reflexión y de debate en el que se puede a seguir trabajando. Lo hacemos público como una invitación a que pueda ser revisado y modificado por otras personas, tal vez ampliado y continuado, en la misma línea o en paralelo.

También es interesante ver cómo ha sido una propuesta colaborativa que pasa por diferentes manos: desde Sevilla, pasando por Madrid y Asturias, hasta llegar a Donosti. La idea se mueve por la red, siendo en este proceso que se van incorporando las personas que finalmente lo hemos llevado a cabo. En este recorrido también destaca su difusión en la Call4keywords que diversifica y expande la iniciativa hasta el punto de haberse dado un verdadero proceso de 'brainstorming' colectivo -y salvaje. A veces llegó a ser algo ruidoso, pero un ruido muy interesante para detectar algunas intensidades, conexiones, interrogantes y deseos. Afortunadamente Tabakalera-San Sebastián quien finalmente recoge la iniciativa y la dota de un presupuesto para que se realizara. Es también conveniente resaltar que el presupuesto ha sido gestionado de manera transparente y participativa, teniendo en cuenta la opinión de las integrantes del proyecto a la hora de tomar decisiones.

¿Cómo llegamos a estas ideas?

Tal como decíamos al principio, escribir un decálogo en 5 días entre 15 personas no era tarea fácil. Meses antes de la fecha de comienzo estuvimos conversando, a través de la lista de correo, sobre algunos de los puntos a tratar en este proyecto. Algunas de nosotras redactamos una propuesta previa a modo de borrador para así mostrar al grupo un enfoque personal sobre el que empezar a trabajar. No sólo salieron a debate algunos de los principios que trataríamos, sino también el propio formato, el título o los objetivos que se perseguían con la redacción de este texto. Conceptos como: software libre, cultura libre, código abierto y procomún, eran la base, y a veces los puntos de fricción, desde los que se partía a la hora de pensar una propuesta común.

En la primera sesión de trabajo nos encontramos y entramos en situación. Es decir, nos (re)conocimos unas a otras y pusimos sobre la mesa algunas de nuestras necesidades, deseos o preocupaciones que giraban en torno a lo que habíamos denominado “prácticas culturales de código abierto”. También se organizaron las tareas y los tiempos, de manera que no nos detuviéramos demasiado en alguna de las fases y que no llegáramos a tiempo para el cierre de los diferentes capítulos. La velocidad era determinante, también la incertidumbre de cómo llegaríamos a ponernos de acuerdo en esas ideas que nos proponíamos desarrollar.

Sin duda la eficiente planificación de las metodologías facilitaron el trabajo. No se trataba de llegar, repartirse la tarea (las partes del texto) y ponerse a escribir. Sino de un proceso mucho más complejo y delicado. Decidimos colectivamente cada aspecto del libro y conseguimos definir los principios, teniendo en cuenta lo que para cada una de nosotras significaban, por qué eran importantes éstos y no otros, y cómo aparecerían en el libro. Conversamos continuamente unas con otras sobre el proceso a diferentes ritmos, siendo esto a veces realmente bonito de ver: cómo, en la tranquilidad de una casa rural, el grupo realizaba un libro colectivamente: unas personas escribían en soledad en sus pequeños espacios creados, otras se ayudaban mutuamente en algún punto, otra pedía una referencia a quien sabía que podía dársela, otras pedían sugerencias a través de la redes sociales, otra salía a pasear...

Algo en lo que estuvimos muy de acuerdo era en que era importante partir de las palabras clave recibidas en nuestra llamada a la participación de los días previos (Call4keywords). Sin duda una locura, que nos llevó quizá más tiempo de lo deseado, pero era necesario que el de texto partiera de ahí. Esta avalancha de ideas fueron recopiladas, pasadas a posits y organizadas en constelaciones entre todas. En el proceso íbamos identificando qué palabras se repetían con más frecuencia, cuáles ofrecían mayores conexiones y resonancias o cuáles necesitaban ser mejor definidas. Una vez agrupadas, hubo un momento de gran bloqueo a la hora de llegar a un acuerdo en cuales iban a ser elegidas. Fue un momento de análisis y reflexión conjunta que llegó incluso a tener una componente muy física, casi de coreografía. En la gestualidad de nuestros cuerpos, en los movimientos y las posiciones dentro del grupo, se mostraban nuestras dudas, los desacuerdos, las afinidades... un correlato visual digno de haber sido grabado en vídeo. Sólo en el momento en que alguien pasó a la acción y reunió una posible propuesta el bloqueo se deshizo y las ideas tomaron su lugar. Es interesante destacar esta característica del proceso de trabajo porque hace visible e incide, de otra manera, en que

“la teoría también es un práctica”.

Los principios o ideas que seleccionamos fueron nueve, para así dedicar un capítulo a recoger todas las propuestas y dejar abierto el decálogo. Las palabras fueron: p2p, comunidad, participación, afectos, mediaciones, transparencia, -re, ensayo/error y sostenibilidad. Así aparecían entre las constelaciones y así las fueron designados los capítulos, aunque irían finalmente acompañados de un subtítulo más explicativo. Pensamos que para pasar al proceso de redacción tendríamos que establecer una coordinadora por cada capítulos, para que diera comienzo al proceso de redacción y se encargaran de que fuera bien su desarrollo. En la medida de lo posible los textos rotaron de unas a otras, siendo el proceso de redacción bastante colectivo, aunque nos hubiera gustado que esto hubiera sido un proceso aún más compartido.

Fueron muy positivas para esta colectivización las reuniones diarias que hicimos para hacer balance de cada fase de trabajo y poner así en común reflexiones, dudas o propuestas. En todo momento hubo mucha ayuda de unas a otras. Además al ser un proyecto inmersivo, en el que se trabajaba y convivía en un mismo espacio, nos dejamos fluir y se entremezclaron momentos de trabajo y de descanso, donde seguíamos elaborando el texto de otra manera.

Los porqué de cada una de las palabras clave o principios que configuran el decálogo los encontrarás en el desarrollo de cada capítulo. El planteamiento de cada uno de ellos intenta plantear aspectos positivos y negativos, enfoques críticos que hagan visible los deseos y problemáticas implícitas en ellos. Unas ideas se complementan con otras por lo que hay que leerlas en su conjunto y tener en cuenta todas las manos que las han elaborado.

Y la lectora no debería olvidar, que este texto es una propuesta de código abierto dispuesta a ser revisada, modificada y reescrita. Nos encantaría que tus aportaciones, reflexiones y comentarios sirvieran para hacer evolucionar el proceso de investigación y reflexión conjunta que hemos iniciado.

Te invitamos a hacerlo a través de la web 10penkult.cc donde encontrarás instrucciones y ayuda sobre como continuar escribiendo este libro entre todas.

1. #10penkult

Listado de las palabras clave recibidas vía mail, blog y twitter en respuesta a la petición de un concepto básico que resulte determinante para identificar las prácticas culturales de "código abierto":

abierto, accesibilidad,acción, adaptable, antijerarquica, antroposofia, comunitaria, apego social, apertura, apropiación crítica de las TIC, arquitecturas de la participación, asincronía, autogestión, autoorganización de los comunes, barbarie, bastarda, boomerang, bottom-up, código fuente, calidad, circulares, ciudad-tekné, circularidad, CIY, co-responsabilidad, código libre, coherencia, colaboración, colmena, compartir, complejidad-teorías, comunicación, colaborativa, comunidad, comunitario, comunitarismo, conectividad, conectivismo, confianza, conocimiento colectivo, contexto, conversar pensando, convivencia, copyleft, copypaste, copylove, creación colectiva, crítica comunitaria, cultura especular, cultura libre, decrecimiento cultural, derivadas, descajanegrización, descentralizado, desinstitucionalización, devolucionismo, diálogo, dispersa, distópicas, distribuida, DIWO, DIY, documentación, dominio público, efímeras, emisión, energía disruptiva, error, escucha activa, estado de excepción, ética del cuidado, exhibicionismo, experimental, facilitación, fronterizas, funcionamiento, futuro, generativa, gnosTICismo gradiente de participación, grassroots, gratitud, hazlo tú misma, hermeTICa, hilo conductor, hiperlocal, Hipótesis de Lauda, horizontal, implementar, individual/colectiva, inmisión, inteligencia colectiva, inteligencia conectiva, interaction choreography, interdependencia, interficie, interpretadores/as de lo invisible, intersubjetividad, irekia, lectura-escritura, lubricación, maker, mantenimiento-zapotecas, masa crítica, materia oscura, mediación, memética, meritocracia, mesh, networking- topología mallada, militancia,

modularidad, movilidad, multidisciplinaridad, mutar, negociacion, network learning, no hortelano, no intermediarios, nómada, nomadismo, non-profit, no solemne ,open, open-close, pedagogía, participación, participativas, pedagogía, permacultura, persona, plataforma, plural, poliformismo, popular, precarias, pro-ductil, proceso, procomún, producción/devolución, producción distribuida, producomunicación, productive commons, promiscua, prototipar, prototipo (expandido), proxicuidad, quantify selves, readwrite, reciclaje, reciprocidad, recombinar, reconocimiento, recursividad, refactorizar, remezcla, remix, renta básica, replicable, reproducible, reproductibilidad, resiliencia, respeto, retribución flexible, riego etnográfico, ritmos, rizoma, ruido, sencillez, sensibilidad genealógica, simbiosis, simetría , sincronia, sinergias, sisepuede, sistema compejo, sostenibilidad, sostenible, suavidad , subjetivas, suplementar, suprareciclaje, tangenciales, taxonomias, tentativas, territorios, transparencia, transversal, transversales, universal, upciclyng, urbanismo, usable, utópicas

Para más información o consultar definiciones aportadas ver call4keywords en el blog 10penkult.cc

2. Comunidad: No basta con quererla. Hay que comprenderla



Mi comunidad

Las comunidades existen. Están por todas partes, haciéndose y rehaciéndose sin parar. El piso compartido, el barrio, las amigas, las compañeras de trabajo, las redes profesionales, la familia extensa, las seguidoras en la red social... todo ello son más o menos formas de comunidad en tanto que son grupos humanos que comparten acciones, sentido y expectativas y que van más allá de la gente que los compone, incluyendo lugares, lenguajes, historias, artefactos técnicos, y un sin fin de elementos no humanos.

Como toda construcción simbólica, las comunidades no se pueden ver con los ojos de la cara. Tienen que verse con los ojos de la mente.

Esta dificultad hace que en una misma situación una comunidad pueda ser una realidad muy presente y activa para algunas personas y a la vez algo totalmente invisible para otras. Y esto es un verdadero problema porque si no ves por dónde anda la comunidad corres el riesgo de pisotearla.

Se supone que toda práctica cultural intenta poner en movimiento una comunidad. Pero hay prácticas y prácticas. Una práctica cultural que promueva una cultura tutelada "verá" las comunidades como algo a tutelar y pondrá en marcha dispositivos de tutela (público al que "ofrecer algo", por ejemplo).

La visión que tienen las gestoras culturales de las personas destinatarias de sus prácticas es fundamental. No es lo mismo "ver" personas sueltas que necesitan "consumir" cultura que "ver" personas usuarias que quieren interactuar, completar o participar (en la acepción de participación que se usa en este libro). Y eso tampoco es lo mismo que si ves comunidades que ya existen y están funcionado activamente.

En torno a esta visión previa sobre quién está "al otro lado" de las prácticas culturales de código abierto se han conceptualizado dos ideas importantes:

Una es la noción de prosumidor/a, que transforma el concepto de consumidora en alguien que no recibe algo pasivamente, sino que participa en su construcción, en flujos de ida y vuelta. Por ejemplo, los programas de radio en los que la audiencia puede hacer uso del micro cambian la idea pasiva de escuchar siempre por la de escuchar mucho y hablar a veces. Aquí lo importante no es solo el hecho de que la audiencia habla, sino cómo las periodistas responsables del programa de radio pueden captar, a través de esa participación, deseos y necesidades de la audiencia que les permiten hacer un programa "mejor".

Y otra es la noción de inteligencia colectiva. La inteligencia colectiva presupone que todo el mundo piensa y que cuando el pensamiento circula se construye una instancia colectiva de inteligencia compartida que hace que un gran número de personas no organizadas "sepan" lo que tienen que hacer. Un ejemplo reciente de inteligencia colectiva sería el ***15M**, en el que de la noche a la mañana cientos de miles de personas en decenas de ciudades "saben" que deben ir a una plaza concreta de su ciudad.

De prosumidoras, inteligencia colectiva y comunidades vamos a hablar en esta parte del libro.

Cómo empezó todo

Es difícil señalar con precisión cómo empezó algo.

Aunque la historia de las comunidades de código abierto tiene que ver, ¡cómo no!, con el desarrollo de las redes de ordenadores allá por los años sesenta, todavía podemos escudriñar un poco más atrás en la historia para encontrarnos, a principios del siglo XX, con comunidades articuladas en torno a otro tipo de redes de comunicaciones: las radios.

Las comunidades de radioaficionadas ya tienen más de cien años de historia. La radioafición es una mezcla de afición y servicio en el que las participantes utilizan equipos de radiocomunicaciones para comunicarse entre sí, tanto para ofrecerse información local (muy valiosa hace cien años, cuando no había otros medios de comunicación inalámbricos) como para divertirse y para aprender.

Con esas comunicaciones se mantienen relaciones personales que trascienden a comunidades más amplias cuando se trata de comunicaciones de emergencia, en caso de desastres o catástrofes. Y, en todo caso, las radioaficionadas aumentan su conocimiento personal teórico práctico sobre electrónica y radio.

El nacimiento de la radioafición está muy relacionado con varias experimentadoras aficionadas y a lo largo de su historia ha hecho contribuciones significativas a la ciencia, la ingeniería, la industria y los servicios sociales. La investigación realizada por radioaficionadas ha fundado nuevas industrias, construido economías, contribuido a desarrollos nacionales y salvado vidas en momentos de emergencia.

En estas comunidades destacan una serie de rasgos:

- Las comunicaciones son personales, pero con espíritu comunitario.
- La comunidad es posible gracias a una tecnología comunicativa concreta.
- Aúnan la socialidad (estar juntas, relacionarse) y el goce por experimentar y aprender sobre tecnologías.
- Tienen utilidad social.
- Contribuyen al desarrollo de la tecnología que utilizan.

- No están reñidas con la actividad económica.
- Son masculinas

Avanzando un poco más en esta pequeña historia, llegamos a los años sesenta (los años de la Guerra de Vietnam) y nos encontramos con una tecnoélite contracultural que trastea con una nueva disciplina académica. Son hackers, jóvenes que programan ordenadores.

Aunque con toda razón suele decirse que el gran invento hacker es Internet, su legado tiene otras dos patas no menos importantes. Tenían su propio modo de hacer las cosas: la ética hacker; y su propio modo de convivir: la comunidad.

Parece un milagro que siendo Internet una manera de conectar ordenadores que se diseñó en plena Guerra Fría (y no olvidemos que la Guerra Fría también se libraba en el frente tecnológico) el imaginario militar apenas colara ningún aspecto, ni simbólico ni técnico, a Internet. Quizás eso sea debido a que la contracultura hacker levantó un muro forjado de pasión, adicción, superioridad y virtuosismo técnico.

En lugar de asumir la seguridad, los sistemas funcionaban sin contraseña. El acceso a los ordenadores debía ser ilimitado. Toda la información tenía que ser libre. En lugar de asumir la amezana militar, creaban arte y belleza con las computadoras. En lugar de asumir la autoridad, descentralizaban. Bajo la consigna "manos a la obra", violaban los límites. El juego y el goce eran inseparables de la innovación y el virtuosismo. Las hackers tatuaron esa ética en el ADN de Internet.

Junto a un código desterritorializante, las hackers inventaron la comunidad. En un contexto geopolítico de bloques y de Guerra Fría, las hackers fueron capaces de inventar una manera de hacer lo común: la comunidad, que se construye en torno a sí misma y no en contraposición a un otro.

El conocimiento debe ser compartido y los desarrollos individuales deben ser devueltos al común. La inteligencia es colectiva y privatizar el conocimiento es matar la comunidad. La comunidad es garante de la libertad. En tanto que hacker en comunidad, eres libre. Del resto, nada que hablar. La comunidad no tiene que convencer al mundo. Es superior, y eso basta. El objetivo de la comunidad es también su condición previa: alcanzar la inteligencia social, colectiva, nutrida por aportaciones individuales según una lógica de cooperación.

La comunidad hacker no está hecha para la igualdad y no tiene nostalgia de la unidad. Es meritocrática y está hecha para la libertad. Y es paradójica, para hacer comunidad es

necesario que haya comunidad.

Para el tema que estamos tratando en este libro, las semejanzas entre las comunidades de radioaficionadas y la comunidades de hackers son muy relevantes. De nuevo encontramos los rasgos señalados más arriba, pero ahora enfatizados con un mandato ético:

- La inteligencia es colectiva
- El conocimiento crece con la cooperación
- El conocimiento debe ser compartido
- Los desarrollos individuales deben ser devueltos a la comunidad
- El conocimiento no se debe privatizar porque privatizarlo es matar la comunidad
- Si tienes comunidad tendrás libertad. O más aún: solo dentro de la comunidad eres libre

Es posible que esta misma ética se encuentre también en las comunidades de radioficionadas y en muchas otras comunidades. Pero, por los motivos que sea, la ética hacker ha sido muy estudiada y conceptualizada, sabemos mucho de ella y por eso es muy útil tomarla como patrón para comprender cómo son las comunidades de código abierto, ahora que la socialidad de las personas está tan presente en los espacios virtuales, hasta el punto de hablar de comunidades virtuales, al mismo tiempo que algunos patrones de las redes de ordenadores están configurando a su vez las redes sociales, en una relación de ida y vuelta entre lo humano y lo no humano tecnológico.

La historia de la tecnología demuestra que las personas la adaptan a sus vidas y sus necesidades y sólo en un plazo de tiempo mucho más largo la tecnología modifica a su vez a las personas y a la sociedad. Con la llegada de Internet algunas formas de socialidad comienzan a desplazarse a la red. En las comunidades virtuales la gente se reúne en torno a valores e intereses compartidos. Los encuentros online de estas comunidades se completan también con encuentros físicos. Los lazos en las comunidades virtuales tienden a ser especializados y diversificados.

Es por toda esa complejdad que no se trata sólo de una fascinación por la novedad. En estos tiempos en los que se habla tanto de innovación, y ya que estamos tratando sobre

nuevas manera de hacer y de estar, puede venir a cuento una breve reflexión sobre lo viejo y lo nuevo:

"Lo viejo no es lo más antiguo, ni lo nuevo lo más reciente, sino que lo viejo nace viejo y lo nuevo lo es por la eternidad. Lo viejo no es lo anacrónico y lo nuevo no admite la lógica de la moda y el esnobismo. Lo viejo sería aquello que está separado de la capacidad de crear. Siempre separado, siempre impotente. Lo nuevo, en cambio, es la añeja posibilidad de producción. Por eso, lo viejo es lo contemporáneo no renovado, y lo nuevo debe actualizarse".[1]

Cómo terminó de complicarse

El 11 de septiembre de 2001 fue un hito en la historia de la publicación abierta en Internet. Slashdot, sitio web de publicación abierta, recogía testimonios de miles de personas que publicaban en Internet más y mejor información sobre los atentados contra las Torres Gemelas que los grandes medios de comunicación.

La publicación abierta es sólo una de esas iniciativas para compartir que habían proliferado en los años 90. A mediados de esa década en Internet ya eran comunes los foros. En 1999 surgió Napster, un invento de garaje para compartir música en MP3. Para ese mismo año ya había portales dedicados a proveer de blogs, al estilo de Blogger. En el 2000 ya se podían usar los RSS para publicar los contenidos web de unos sitios en otros, y las novedades se podían agregar. En 2001 se creó la Wikipedia. Después llegaron MySpace (2003), Flickr (2004), YouTube (2005), del.icio.us (2005), Facebook (2006)..., muchos de ellos iniciados también como proyectos de garaje. Y a todo esto Google fue reinventándose al ritmo de este vértigo de contenidos y relaciones, que requería de buscadores capaces de extraer el trigo de la paja.

Extraer el trigo de la paja exige tener un criterio. En este contexto de necesidad de criterios en en el que Tim O'Reilly, en 2004, propone el concepto de Web 2.0 que, como todo el mundo sabe, ha causado furor.

La Web 2.0 no tiene una clara frontera, ya que no se trata de una tecnología sino de una actitud:

---

1 Colectivo Situaciones (2011) "*Mal de altura*". Tinta Limón Ediciones, Buenos Aires

- Participar en lugar de publicar (blogosfera)
- Confianza radical (Wikipedia)
- Descentralización radical (p2p)
- Prestigio (***PageRank**) y meritocracia
- El usuario como contribuidor (reseñas de Amazon)
- Marcar con etiquetas, no con taxonomías (Flickr, del.icio.us)

En definitiva, la Web 2.0 es núcleo gravitacional que ofrece muchas arquitecturas de participación para aprovechar la inteligencia colectiva.

Aunque la Web 2.0 se nombra a sí misma cercana a la ética hacker, es un concepto para emprendedores. No habla de libertad, habla de valor.

¿Qué es participación 2.0? El paradigma de participación es el modelo p2p: si la usuaria quiere obtener un buen rendimiento, está obligada a compartir sus descargas. Es su propio "egoísmo" lo que revaloriza la base de datos. Esta manera de crear valor es más eficaz que los eternos llamamientos al voluntariado, ya que solo una minoría de usuarias se tomará la molestia de añadir valor mediante acciones explícitas. En la Web 2.0 está muy claro que una arquitectura es una política. Y su política es la creación de valor a pesar de la voluntad: valor como subproducto automático. Un entramado de "egoísmos" que funciona.

¿Qué es inteligencia colectiva 2.0? Una capacidad a explotar. Ante la sobredosis informativa, lo más valioso es el tiempo. La inteligencia colectiva es el filtro que permite una economía de la atención: si muchas webs enlazan a otra es que esa es interesante (PageRank); si mucha gente marca una dirección web con la misma etiqueta es que ese significado es relevante (del.icio.us). Microdecisiones individuales puestas en red crean cerebros colectivos que "piensan" con más eficiencia que el cerebro individual y permiten ahorrar tiempo. La Web 2.0 se inspira en las comunidades hacker como expresiones de inteligencia colectiva. Pero, en esa arquitectura que es su política, no es preciso ser virtuoso para contribuir a esa inteligencia. Así se obtiene valor de los extremos, de lo que no es central, de lo residual, de lo que en ocasiones se denomina "la larga cola". Valor y más valor.

¿Qué es la comunidad 2.0? Una red de cooperación mediada por una ***interfaz**. La interfaz pone las reglas del juego, "escucha" el rumor de la red y atiende sus demandas.

La interfaz es permeable a la participación. No pisotea la red de cooperación, la respeta y la valora, porque el valor está en la red.

Estos patrones 2.0 están todo el tiempo lidiando con otros estilos de cooperación, en un hervidero de tendencias que, por el momento y por suerte, no termina de definir un modelo único, un estándar o una norma que se imponga sobre las demás.

Si comparamos con detalle, por ejemplo, la ***blogosfera** y Twitter, vemos que la blogosfera es muy descentralizada mientras que Twitter es muy centralizado. Si comparamos la Wikipedia con YouTube vemos que la Wikipedia está muy preocupada por la calidad de los contenidos y que para velar por esa calidad su comunidad se ha dotado de leyes precisas, mientras que YouTube no presta atención a los criterios de calidad de sus contenidos y no necesita de una comunidad cohesionada capaz de consensuarlos.

En la blogosfera la interfaz son las funcionalidades que proporciona el software para hacer blogs: básicamente el sistema de comentarios y los ***RSS**. En Twitter la interfaz es un tándem de servicio web y empresa. En la Wikipedia la interfaz son las funcionalidades que proporciona el software para hacer wikis más la Fundación Wikimedia, que da estabilidad y soporte al proyecto; más la red de voluntarias que escriben, editan y mantienen esta enciclopedia de contenido libre; más los procesos internos de debate, negociación y consenso. Y, así siguiendo, cada comunidad en red concreta tiene más marcados unos tonos u otros, en una sutil gradación que del blanco al negro recorre todo el arco iris.

Entonces, retomando el hilo de este libro ¿cómo son esas comunidades de código abierto?, ¿cómo las prácticas culturales de código abierto pueden orientarse en esta especie de neblina, mas o menos densa, de estilos de red y de comunidad, para encontrar y reconocer las que le son propias?

Cómo funciona

En un intento de acotación de las comunidades de código abierto, intentemos trazar sus principales rasgos.

Entras porque quieres y sales cuando quieres. La voluntad es importante. A diferencia de otro tipo de comunidades, como por ejemplo la comunidad de propietarios, a la que perteneces lo quieras o no cuando compras una vivienda, las comunidades de código abierto son más parecidas a un club en el que entras y sales por tu propia voluntad

(aunque, como veremos más adelante, no estás dentro si los demás no te reconocen).

Suelen crecer en torno a una afinidad, más o menos vinculada al ocio o a la profesión y suelen compartir algún tipo de recurso material o inmaterial, que vendría a ser una especie de acervo de la comunidad (lo que la comunidad tiene entre manos).

Por ejemplo, en las comunidades de programadoras de software libre la afinidad es hacer programas de ordenador y el recurso compartido son esos mismos programas. En la cooperativa de producción y consumo de energía verde *Som Energia* la comunidad toma forma jurídica de cooperativa de consumo que también invierte en proyectos de energía renovable (por lo que más bien es una cooperativa de prosumidoras), la afinidad es la sostenibilidad medioambiental y el recurso compartido es la energía renovable. En *Refarm the city* la comunidad es una especie de red social, la afinidad es la horticultura y la tecnología, y el recurso es el conocimiento y la documentación.

Perteneces a la comunidad no por lo que piensas ni por lo que eres sino por lo que haces. En este tipo de comunidades no se valoran tanto las creencias ni los orígenes como las aportaciones y contribuciones a ese recurso compartido. Como se explica en este mismo libro al hablar de p2p, a veces las contribuciones incluso son cuantificadas con procedimientos automáticos que premian las aportaciones en una especie de escalada por méritos que visibiliza el rango de cada contribuyente.

Las demás miembros de la comunidad validan o desaprueban tus contribuciones y, teniendo en cuenta que perteneces a la comunidad en tanto que contribuyes a ella, son las demás miembros de la comunidad los que en definitiva están todo el tiempo decidiendo si perteneces o no perteneces a ella, teniendo en cuenta que la pertenencia no tiene una frontera clara (tipo "soy socia de tal club de fútbol y tengo un carnet que lo avala") sino borrosa (tipo "pertenezco a un grupo de amigas en el que unas somos más amigas que otras"). Esto significa que el prestigio no viene de arriba a abajo sino de enmedio a enmedio, ya que te lo dan tus pares, las que son como tú. Y también significa que conviven distintos grados de apertura o cierre respecto al umbral de pertenencia.

Este conjunto de rasgos se condensa en una característica muy importante: las comunidades de código abierto son productivas. Productivas en el sentido en el que lo fueron (y siguen siendo) las comunidades de radioaficionadas y las comunidades de hackers. Productivas en el sentido en el que lo es la blogosfera o la Wikipedia, que producen valor social y para sí mismas. Y también en el sentido en el que lo son Twitter o YouTube, que producen valor social y valor económico, empresarial y de marca. En resumen, la capacidad productiva de las comunidades de código abierto es un

característica muy golosa.

Qué hay de bueno

Quizás a alguien le cueste comprender porqué este tipo de comunidades en las que es tan importante sostener la voluntad de permanencia, contribuir a mejorar el recurso compartido y aceptar que muchos ojos (y quizás no demasiado condescendientes) van estar mirando lo que haces, estén tan pobladas. Pero cuando formas parte de una de ellas las razones están muy claras.

En una comunidad de código abierto estás bien, te encuentras bien. No eres exactamente una usuaria o una clienta, ni tampoco una trabajadora, aunque la comunidad te puede ofrecer ayuda o servicios, y también pedírtelos.

En la comunidad circula una mezcla de afecto y reconocimiento que no es exactamente la exigencia de resultados que se te pide en un trabajo y tampoco es un buenismo viciado y carente de autocrítica, sino una responsabilidad, más o menos borrosa pero compartida y autoimpuesta, en el mantenimiento de los vínculos y de la cooperación, y en el mantenimiento y la mejora del recurso compartido.

La comunidad de código abierto, en su versión radical, se autoorganiza y se autoregula con autonomía. La cantidad de autonomía es lo que hace que podamos hablar de más o menos comunidad, sin menospreciar otros patrones de cooperación que pueden ser muy válidos y útiles pero para los cuales, a fin de aclarar las ideas sería mejor usar otros términos, como por ejemplo red. Tomemos por caso el alumnado de una universidad: según el grado de autonomía que tenga para autoregularse, es decir, para consensuar y modificar su propio funcionamiento, podríamos hablar de una comunidad de alumnas o de una red de alumnas.

La comunidad de código abierto, y lo que esta produce, es sentida por todos sus miembros como propio. Aunque lo que se produce puede tener una autoría personal clara y reconocida, la resultante de la cooperación multiplica la potencia productiva y esa potencia no es exactamente de nadie en particular.

Esta mezcla de responsabilidad, autonomía, producción para ti misma en cooperación con otras, ofrecimiento y disposición de recursos, capacidad de decisión y de acción, no dependencia de nadie, obtención de reconocimiento... da poderío.

Una comunidad de código abierto es una fábrica de libertad y un motor de producción que, aunque no siempre produce para sí (como por ejemplo la comunidad Wikipedia, que no publica para sí sino para todas) siempre, en su formato radical, produce bajo sus propias reglas.

Qué es lo que cambia

La emergencia de las comunidades de código abierto cambia las reglas de muchos juegos, y las instituciones culturales y los centros de autoridad y prestigio instituidos no saben muy bien cómo relacionarse con ellas, por no decir que normalmente se les atragantan.

Normal, porque se trata de dos visiones distintas: por un lado un modelo institucional heredero del siglo XIX encargado de administrar las necesidades culturales y que proviene de una idea enciclopedista, y por otro una visión de la cultura que tiene como referencia el "modelo wikipedia", basado en la interacción de comunidades y que propone estructuras de cooperación y coproducción.

El problema, para las instituciones, es que no pueden seguir con un modelo caduco que ya no está funcionando pero tienen grandes reticencias a dejarse caer en brazos de unas comunidades poco o nada instituidas, excesivamente borrosas, que no dan nada por garantizado y cuya lógica interna es muy compleja.

Las instituciones valoran el potencial productivo de una comunidad sobre todo en términos unilaterales de retorno simbólico, refuerzo del prestigio de la institución y abaratamiento de costes de comunicación y de producción.

Pero por otro lado quieren mantener su cuota de control y no suelen entender que una comunidad no se puede controlar y en muchos casos ni siquiera se puede predecir su comportamiento. Si quieres estar en una comunidad de código abierto, y esto es válido también para las instituciones, tienes que aceptar y compartir las reglas del juego, es decir, tienes que reconocerle autonomía e imprevisibilidad y aceptar que son las demás las que aprueban o desaprueban lo que haces, por más institución que seas. De ahí que, para una institución, cooperar con una comunidad siempre suponga asumir un grado más o menos alto de experimentación y de riesgo. Las comunidades de código abierto no son buenas para proyectos totalmente definidos y cerrados.

Una institución no puede “tener” una comunidad de código abierto. En el sentido que le estamos dando en este libro, y por poner un ejemplo, un periódico no puede tener una comunidad de lectoras si esas lectoras no tienen un grado de autonomía suficiente como para autoregularse. Abrir blogs para permitir comentarios moderados no es, automáticamente y sin más, hacer comunidad de código abierto.

Las prácticas culturales de código abierto necesitan comunidades y facilitan su generación, asumiendo que esas comunidades nunca serán “suyas”.

La dificultad o la falta de voluntad por comprender cómo se genera una comunidad de código abierto hace que en ocasiones las instituciones culturales crean que pueden crear una comunidad a golpe de proyecto, suponiendo que una comunidad creada ex profeso aportará mucho rendimiento y pocos problemas.

Este planteamiento, a parte de su falta de sostenibilidad social, suele ir al fracaso directo. No se pueden crear comunidades por decreto y tampoco se puede hacer intervención cultural, en el sentido de producir cambios culturales, sin ellas.

Hay innumerables casos de "buenas" (se suponen) intenciones y de miles y miles de euros disipados en proyectos que no cuajaron porque nadie quiso tener en cuenta el contexto comunitario. Tal es el caso de LinEx, el proyecto de la comunidad autónoma extremeña de llevar el software libre a la enseñanza pública, a la ciudadanía y a la pequeña empresa, vigente durante los últimos nueve años. Las recientes declaraciones del nuevo gobierno extremeño, ahora del Partido Popular, anunciando el abandono de este programa ¿qué significan? Si significan que el gobierno de turno tiene poder para decidir qué software va a usar la ciudadanía ¡qué lejos estamos de la sostenibilidad y la participación!

Dejar de usar software privativo para usar software libre es un cambio cultural, un cambio que no puede hacerse solo por la voluntad política de un gobierno si esa voluntad no activa sinergias en las comunidades afectadas, al tiempo que las genera. La pregunta es ¿existen esas comunidades? ¿Existen verdaderamente las comunidades escolares, vecinales, profesionales? Y, si existen ¿cómo mediar con ellas? ¿Cómo integrar en el proyecto su conocimiento experiencial, sus juegos de ensayo y error?

LinEx demuestra que sin comunidades no puede haber prácticas culturales de código abierto, porque si realmente hubiera habido un cambio cultural, aunque fuera incipiente, el gobierno autonómico habría perdido poder en este ámbito, y su voluntad o falta de ella en este tema sería de risa. Pero, claro, ¿qué gobierno emprendería un proyecto cuyo éxito va a redundar en una pérdida de poder?

Muchas voces demandan que las instituciones sean capaces de ceder la gestión de ciertos recursos a proyectos autogestionados. Casa Invisible de Málaga o Tabacalera de Madrid se están abriendo paso en esta tentativa. Pero esta propuesta no agota todos los modelos deseables.

Una de las tensiones de la cesión en autogestión (y las lectoras comprenderán el trazo grueso con el que un tema tan complejo puede ser abordado en este libro) consiste en que la institución, que se limita a ceder pero no participa, no puede ver todo el valor que el proyecto está generando porque hay un tipo de valor que solo puede verse desde dentro (dentro del proceso, dentro de la comunidad, dentro de las relaciones). Como no se coloca en el ángulo desde el que se contempla todo el valor, no suele tener reparos en romper el acuerdo de cesión e interrumpir el proceso cuando le parece, y para evitar esta ruptura la autogestión todo el tiempo debe "defender" su derecho a la gestión mediante una relación de fuerzas, que consume mucha energía y a veces resulta extenuante.

No hay una única respuesta a la pregunta de cómo unas prácticas culturales de código abierto pueden mediar entre instituciones y comunidades. Por ejemplo, en el caso de redes ciudadanas tipo guifi.net, que es una red de telecomunicaciones libre y neutral que se vertebra a partir de un acuerdo de interconexión en el que cada persona que se conecta obtiene conectividad y al mismo tiempo extiende la red (modelo p2p) hay ayuntamientos que participan en esta red proveyendo de conexión a todo el pueblo. Esta es una forma de cooperación win/win en la que todos ganan. Pero quizás también podría ser deseable que las instituciones políticas de más alto nivel promulgaran leyes que favorecieran la proliferación de este tipo de redes que funcionan al margen o como alternativa a las grandes operadoras. Ahí tendríamos otra forma de cooperación.

Lo que pretendemos en este libro no es enumerar unas cuantas formulas de éxito o de fracaso, sino de plantear las tensiones que surgen cuando institución y comunidad se reconocen como agentes culturales mutuamente necesarios.

Este tipo de comunidades no solo son problemáticas para las instituciones. También pueden serlo para las personas que se acercan a ellas o incluso para las que ya están dentro.

No siempre ofrecen un protocolo transparente para recoger y validar contribuciones, lo cual afecta mucho al reconocimiento y a la sensación de pertenencia.

No siempre se valoran todo tipo de contribuciones y en especial son más difíciles de valorar las que tienen que ver con la circulación de los afectos, con el mantenimiento de

un clima convivencial y con la atenuación de los conflictos.

La exposición a los ojos de los demás miembros de la comunidad puede convertirse en un mecanismo de control y represión que no permite la generación de singularidades o anomalías, y puede perderse la sensación de libertad.

Las comunidades de código abierto son productivas. Si pasas por un momento improductivo (por bajón, por ausencia, por lo que sea...) es muy difícil mantenerse en la comunidad. El riesgo de exclusión es alto.

Y, como se trata en otras parte de este libro, una comunidad de código abierto continuamente se enfrenta a cuestiones referidas a la gestión de lo que se comparte y a la devolución o retorno de lo que produce.

Terminando

La prácticas culturales de código abierto son un ensayo-error que trata de de integrar lo duro (equipamientos, infraestructuras, financiación) con lo blando (procesos). Las comunidades estarían en medio produciendo por una parte grandes intersecciones creativas y, por otra, reticencias burocráticas y administrativas graves.

RECETA PARA COMUNIDAD: Pasta con calabacín, champiñón y ajo

1.5 kg. de pasta (100 g/persona)
Ajo 2 cabezas enteras
500 gr. de champiñones laminados
3 calabacines medianos
Aceite
Salsa de soja (no usar sal en este plato)
aceite de oliva

Sofríe ajo laminado muy lentamente, cuando empiece a estar tostado, añade los champiñones, su propio caldo evitará que el ajo se queme. Rehoga bien los champiñones y añade los calabacines cortados finos. Fríe durante 5 o 10 minutos, añade unas gotas de salsa de soja y saca del fuego.

Para la pasta, hierve al punto. Escurre y mezcla con 1 chorrito de aceite virgen. Añadir el sofrito, mézclalo bien y añade salsa de soja hasta encontrar el punto de sal.

3. Participación: Del botón de "Me gusta" a formas de autogobierno

Participación y autogobierno

Introducción

La noción de participación es uno de esos conceptos que han impregnado gran parte de las esferas sociales, políticas y culturales que habitamos. Esta noción, que tiene una larga trayectoria dentro de los movimientos sociales, especialmente el movimiento de los derechos civiles, puede declinarse con ideas de empoderamiento, democracia o autonomía. A lo largo de este capítulo veremos cómo de forma paulatina el término se ha emparentado con ciertas visiones utópicas de las tecnologías y su poder como arma de emancipación. El auge de la ***Web 2.0** ha nutrido y dado un contexto fértil en el que crecer a este concepto que ahora se ha tornado un imperativo para gran parte de las políticas públicas con competencias culturales o sociales. A lo largo del capítulo buscaremos comprender cómo acontecen los procesos de participación en las plataformas digitales y qué tipo de comunidades y modelos económicos se desprenden de ellos. Posteriormente analizaremos cómo los discursos en torno a la participación han llegado a la esfera de las políticas públicas y debatiremos cómo se da en instituciones culturales o sociales. Por último, discutiremos los mecanismos de producción de normas o protocolos que marcan los procesos de participación para sugerir nuevas formas de entender la participación basadas en la autonomía política y la capacidad de erigir sistemas de autogobierno. De esta forma pretendemos abrir la noción de participación y ver cómo podría dar pie a cambios tanto en instituciones y plataformas de producción cultural como en la búsqueda de modelos más sostenibles de explotación económica de la cultura.

La participación en el entorno digital

Los desarrollos e innovaciones tecnológicas siempre vienen acompañados de promesas de progreso y de evolución social. La noción de participación viene de la mano de discursos en torno a la reconfiguración de los sistemas de poder y de la capacidad del individuo de transformar o de tener un rol más activo en las esferas de producción o toma de decisiones políticas. Cada vez encontramos más discursos en los que participación y democracia parecen estar emparentados de forma cercana. Estas ideas permean la esfera digital en donde como bien indica el autor Mirko Tobias Schäfer "la cultura de la

participación describe un nuevo rol que han asumido los usuarios en el contexto de la producción cultural" (2011:10).
Con esto entendemos una serie de prácticas emergentes en la esfera del ***new media** en las que la dicotomía productores/consumidores se ha ido erosionando paulatinamente invalidando análisis anteriores (de forma notoria los realizados por la ***Escuela de Frankfurt**) de la unidireccionalidad de las industrias culturales y del entretenimiento. El crecimiento de tecnologías digitales ha permitido que las usuarias puedan interactuar, redefinir, intercambiar y alterar contenidos culturales. Con participación se describe este nuevo papel activo del o de la consumidora.

Esto ha conllevado una transformación profunda en el papel que desempeñan también los grandes grupos mediáticos y las productoras de contenidos que como bien indica Schäfer "han pasado de productores de contenidos a proveedores de plataformas para producir y albergar contenidos generados por los usuarios"(2011:14). Espacios como Flicker, YouTube, Vimeo, Instagram o Facebook han crecido y se han beneficiado en gran medida de contenidos generados por usuarias que a su vez acuden a estas plataformas a consumir contenidos generados por otras usuarias. En todos los casos, estos espacios facilitan y promueven la "participación", es decir, la subida, producción y mezcla de contenidos por parte de las usuarias de estos espacios. De esta forma vemos que el crecimiento de la denominada Web 2.0 está directamente relacionada con el nuevo énfasis en esta idea. Tim O'Reilly en uno de sus primeros intentos por definir la Web 2.0 propuso entender "la nueva web como una plataforma", tomando prestada la palabra plataforma de movimientos sociales y políticos que habían utilizado el concepto para definir espacios de "trabajo colectivo, preferiblemente anónimo, preferentemente inclusivos donde el trabajo profesional y amateur se funden" según nos recuerda Goriunova (2011).

Sectores críticos han encontrado en este paradigma emergente de producción colectiva de contenidos un nuevo modelo de explotación del trabajo. Las plataformas se lucran de los procesos de cooperación social que las atraviesan y hacen uso de sus recursos. Tiziana Terranova denunció que tras las narrativas de participación se escondían formas de trabajo no remuneradas y formas desiguales de explotar rentas generadas por comunidades de usuario. Acuñando el término "free labour" puso de manifiesto que muchas usuarias no eran conscientes de que estaban trabajando y mejorando las plataformas en las que participaban, intercambiaban o modificaban contenidos. Nick Dyer-Whitheford ha expuesto que esta realidad es especialmente relevante en el mundo de los videojuegos en los que las usuarias/jugadoras son introducidas como probadoras/testers que a través de su juego devuelven información y mejoran el producto. De esta forma comprobamos que bajo la

retorica de la participación aparecen nuevas formas de explotación del trabajo y se inauguran modelos de captura del valor que se genera gracias a la interacción entre personas, ideas, contenidos y tecnologías.

Es importante comprender esta realidad puesto que nos ofrece importantes pistas para comprender la falta de sostenibilidad económica de ciertas prácticas o la distribución muy desigual de beneficios que éstas generan.

De esta forma vemos que las industrias culturales se afanan en perfeccionar y mejorar sus ***arquitecturas de participación**, buscando atraer y facilitar el uso de sus infraestructuras. Un mayor tránsito de usuarias corresponde a una valoración mayor de la plataforma. En este sentido la Web 2.0 supone una simplificación de los usos de las plataformas con el objetivo de que aprender a usarlas para usuarias no experimentadas no constituya una barrera al acceso de las mismas. En este proceso se protocolarizan y limitan las posibilidadades de acción: el botón de "me gusta" se populariza como mínima expresión de la interacción y la acreditación social de contenidos compartidos. En este mismo proceso aparecen ***políticas de privacidad** poco transparentes, contratos complejos que eximen de responsabilidad a las plataformas del posible mal uso que hagan de ellos las usuarias y por último y de forma más importante, se da un proceso de ***cercamiento de los contenidos** puesto que en muchos casos los derechos de propiedad se ceden a las plataformas que los albergan.

De esta manera, y tal cómo argumenta Schäfer, la Web 2.0 y las plataformas de participación se abren tan solo a "las personas que siguen estas normas y que aceptan seguir una serie de directivas que definen el tipo de interrelación que se puede establecer entre las diferentes usuarias" (2011:43). Las arquitecturas se estructuran para propiciar diferentes tipos de participación, unas más explícitas y otras implícitas. En las implícitas "muchas de las usuarias no son conscientes de que están contribuyendo a mejorar una aplicación a través de su simple uso"(2011:51). Es frecuente encontrarse con software que recoge información de las usuarias o que se robustece a medida que las usuarias detectan errores, pese a que gran parte de ellas no sea consciente que están mejorando el producto. La participación implícita se guía a través del diseño, ***interfaces** de uso simple y arquitecturas de captura de información generada por el uso.

La participación explícita tiene más que ver con producir motivación y alentar la interacción entre usuarias, la difusión de contenidos y la valoración social de los mismos.

Si bien es verdad que en las arquitecturas de participación implícita las usuarias no tienen porqué sentir que forman parte de una comunidad dada, en los procesos de participación explícita las usuarias sí que sienten que forman parte de una comunidad. Se establecen sistemas de reconocimiento, de acreditación y valor de la participación. El caso de Menéame constituye un magnífico ejemplo de este tipo de formas de funcionar puesto que se han establecido sistemas colectivos de valoración de las contribuciones a través de lo que denominan grados de ***karma** que adquieren los diferentes miembros y usuarios de la plataforma.

La participación implícita no genera sentimientos de comunidad o de corresponsabilidad, al contrario que la participación explícita en los que la confianza, el karma o la biografía constituyen elementos muy importantes. Aun así, en ocasiones, estas comunidades ven limitadas sus actividades o se han de amoldar a normas muy específicas o a protocolos que han definido las propietarias o directivas de las plataformas en las que interactúan. De esta forma las políticas de privacidad, normas de exclusión o regulaciones en torno a los derechos de propiedad intelectual que son esenciales para comprender los marcos de acción de las comunidades se deciden de espaldas a las mismas. La participación siempre se da una vez las usuarias han aceptado una serie de reglas y han delegado la toma de decisiones en personas ajenas a la propia comunidad.

Otro problema que detectamos en este tipo de formas de concebir la participación es que si bien es verdad que las plataformas en las que acontece adquieren valor a través del uso y el crecimiento de la información generada por las usuarias, la mercantilización de la misma se da de forma completamente opaca a las mismas. Esta incapacidad para recuperar el valor producido de forma colectiva constituye un grave problema si pensamos en los mecanismos necesarios para garantizar la sostenibilidad de la producción cultural contemporánea. Vemos de forma clara que la producción colectiva de contenidos culturales genera cadenas de valor complejas que aumentan o decrecen dependiendo de la interacción entre usuarias y contenidos, pero que la capitalización de ese valor se realiza a través de la posesión o de derechos de propiedad intelectual de los contenidos o a través de la comercialización de la información sobre las rutinas y perfiles de las usuarias. En ambos casos la propiedad es de las plataformas que albergan la participación.

Resumiendo, el principal problema que detectamos en esta forma de entender la

participación, en las plataformas en las que acontece de forma explícita o implícita, es que las comunidades que las constituyen no tienen capacidad de decisión sobre las normas o protocolos que las rigen. Esto afecta a los usos de la plataforma, formas de interacción y a los modelos económicos que de estas se derivan. Esto ha generado ciertas tensiones como cuando Facebook cambió sus políticas de privacidad o cuando ScienceBlogs decidió introducir un blog patrocinado por una conocida marca cosa que hizo que gran parte de sus usuarios decidieran abandonar la plataforma como forma de protesta. De esta forma las usuarias pierden la capacidad efectiva de definir normas de inclusión y exclusión, parámetros de privacidad o, que de forma más importante, puedan decidir o beneficiarse de la explotación de los contenidos o información generada.

Un claro ejemplo de una comunidad organizada para desarrollar, mejorar y explotar de forma colectiva un recurso lo encontramos en el caso del ***software libre**. Esta tipología de software se genera siguiendo cuatro protocolos (o libertades) básicas, cualquier usuaria o desarrolladora [1] debe tener:

-La libertad de ejecutar el programa, para cualquier propósito (libertad 0).

-La libertad de estudiar cómo trabaja el programa, y cambiarlo para que haga lo que ella quiera (libertad 1). El acceso al código fuente es una condición necesaria para ello.

-La libertad de redistribuir copias para que pueda ayudar al prójimo (libertad 2).

-La libertad de distribuir copias de sus versiones modificadas a terceros (libertad 3). Si lo hace, puede dar a toda la comunidad una oportunidad de beneficiarse de sus cambios. El acceso al código fuente es una condición necesaria para ello.

Este conjunto de normas deben de aplicarse para poder acreditar que un programa o sistema operativo está basado en software libre. Estas reglas, que se han negociado en foros, listas de correo y debates, han sido modificadas y reescritas para recoger los matices, dudas o necesidades que han surgido en las comunidades de desarrolladoras/usuarias de software libre [2]. Para poder aplicar estas realidades se diseñó una licencia que acompaña los productos de software que es la GPL [3] que a su vez ha sido redefinida y reescrita en numerosas ocasiones por las miembros de la comunidad del software libre.

De esta manera el software libre se presenta como un recurso utilizable, modificable y explotable por las comunidades que no sólo tienen el derecho de utilizarlo, desarrollarlo y explotarlo sino que también pueden participar en los procesos de toma de decisiones en lo que a las normas y protocolos de su uso se refiere. La capacidad colectiva de diseñar y escribir este conjunto de normas demuestra que las comunidades distribuidas son capaces de encontrar mecanismos de autogobierno efectivos y aplicables.

Obviamente son muchos los factores que amenazan o ponen en peligro el desarrollo de este tipo de formas de autogobierno. El principal suele ser la dificultad o incapacidad de organización de las propias comunidades. Rupturas, desacuerdos y tensiones pueden debilitar este tipo de procesos. En el caso del software esto ha conducido a lo que se denominan ***forks**, es decir, proyectos que crecen en paralelo y que se desarrollan siguiendo metodologías o buscando implementaciones distintas pero que aun así se rigen siguiendo los cuatro protocolos básicos que los definen como software libre. Sería interesante especular en torno a qué podría considerarse como un fork en proyectos materiales o tangibles. ¿Cómo podría bifurcarse una institución si las comunidades que participan de ella no están de acuerdo con su dirección u objetivos?

La participación en políticas públicas e instituciones: de la consulta a la autonomía

La evolución de la participación ciudadana en ayuntamientos, instituciones y otros organismos públicos en las últimas décadas "es un indicador de la evolución de nuestro sistema político para tratar de hacerlo más permeable a la ciudadanía y darle una mayor fortaleza democrática más allá de la legitimidad derivada de los resultados electorales"(Pindado, 2011). Esta noción de participación, muy vinculada a las denominadas ***políticas de proximidad**, se ha popularizado y extendido a muchos niveles dando pie a convocatorias de todo tipo en las que vemos usar el concepto hasta su banalización. Podríamos hacer un mapa detallado del declive de la noción de participación viendo cómo el Ayuntamiento de Barcelona se apropió del concepto y lo utilizó como mecanismo de gobierno durante las dos últimas décadas. Si bien en el caso de las Olimpiadas de 1992 la participación (que en esos momentos se denominaba de forma más acertada como voluntariado) constituyó una forma de legitimación social de un gran evento, con el tiempo este mecanismo se fue desgastando. Claro es el caso del Fórum Universal de las Culturas del 2004 en el que pese a invitar a la participación se negó a dar voz a las numerosas protestas y comunidades que estaban en desacuerdo con el evento.

Por último, vemos cómo un caso extremo de esta participación sesgada lo constituye la consulta popular que lanzó el ayuntamiento de Barcelona cuando quiso remodelar la avenida Diagonal de la ciudad en el año 2010. La ciudadanía podía optar entre tres opciones definidas a priori, dos de ellas muy parecidas (bulevar o rambla), sin poder aportar visiones alternativas o cuestionar el propio proceso en sí, cuyo resultado fue desechado finalmente ya que el 79,84% de las participantes votaron por la tercera opción: "ninguna de las dos anteriores". Tras este ejemplo extremo nos encontramos una multitud desigual de procesos en los que se llama a la participación ciudadana para redefinir usos, actividades o legitimar instituciones de todo tipo. Un claro caso de rechazo por parte de la ciudadanía a las llamadas de participación lo encontramos en el ámbito televisivo cuando desde Televisión Española se propuso un modelo participativo para decidir el próximo representante del Estado español para Eurovisión. Las televidentes votaron en masa por un personaje humorístico llamado Chiquilicuatre quien finalmente acudió como representante al concurso, en ese sentido podríamos considerar que todo el proceso fue una suerte de hackeo ciudadano de la iniciativa.

Las instituciones culturales y los organismos dedicados a la elaboración de políticas culturales no han tardado en introducir e implementar el discurso en torno a la participación a través de diferentes programas e iniciativas en los que se ha llamado a la participación ciudadana. A lo largo de todo el territorio se han realizado llamadas a la participación para contribuir a definir los contenidos que se presentarían dentro de las candidaturas a la Capitalidad Cultural 2016 pero en ninguno de los casos se presentó la opción de rechazar los planes de capitalidad cultural. En Barcelona se realizaron diferentes planes estratégicos de la cultura en los que se llamó a la participación por parte de representantes de las comunidades artísticas y culturales que de forma implícita legitimaron la festivalización y la producción de grandes eventos que poco tenían que ver con las inquietudes o necesidades manifestadas en las fases de discusión. En esta misma ciudad el caso de la Fabricas de Creación es también digno de mencionar, tras un largo periodo de consulta y negociación con las comunidades locales se diseñó un plan que no satisfacía las demandas ni las necesidades planteadas por los diferentes sectores creativos. En Sevilla han sido frecuentes las llamadas a la participación lanzadas desde la BIACS que sin embargo ha decidido ignorar las reiteradas críticas y protestas contra el festival por parte de comunidades de artistas y representantes de la cultura de la ciudad.
La creciente distancia de la clase política de la ciudadanía, cuya muestra más evidente es el “no nos representan” popularizado durante el 15M, ha multiplicado la necesidad de

legitimación de las instituciones que utilizan la participación como mecanismo de validación de decisiones que no siempre cuentan con respaldo social. Si aceptamos la definición de institución propuesta por la economista y premio nobel Elinor Ostrom que las define como “conjuntos de normas de trabajo que determinan quién tiene capacidad para tomar decisiones en diferentes áreas, qué acciones se permiten y qué acciones se limitan, qué procedimientos se deben de seguir en diferentes casos, qué información se debe facilitar o no y cómo se debe remunerar a las personas dependiendo de su trabajo y actividades”(1990:51), de nuevo vemos cómo las normas y los protocolos se sitúan en el centro mismo del debate.

Es por esta razón que nos interesa más pensar en la participación como aquellos procesos que permiten a las comunidades auto-instituirse, es decir definir y establecer maneras de inclusión y exclusión a través de mecanismos de decisión transparentes que definan los tipos de explotación, uso, necesidades y distribución de rentas de las mismas. Estos procesos de auto-institucionalización nos llevan inevitablemente a repensar las categorías de lo público y de lo privado, puesto que posiblemente nos sitúen en lugares que no se encuentran claramente ubicados en ninguno de estos marcos. En este sentido la noción de ***procomún** se hace útil para articular de forma tentativa un modelo organizativo en el que la participación implica la posibilidad de participar en el diseño de las reglas y protocolos que definen los comportamientos de la comunidad y la explotación de ciertos recursos. Esta concepción de la participación, absolutamente explícita, nos puede ayudar a pensar un nuevo paradigma de trabajo y relación entre ciertas comunidades y las instituciones o plataformas en las que desarrollan su trabajo.

Pensar la participación en estos términos nos aleja de lo que hasta ahora hemos concebido como lo público, modelo de gestión en el que la ciudadanía cede la toma de decisiones a ciertos representantes elegidos de forma democrática. En este sentido entenderíamos la participación como una responsabilización directa de los proyectos instituyentes. Por otro lado entendemos que este movimiento se aleja de la lógica de lo privado en el que las decisiones se toman de forma opaca y sin ningún tipo de rendición de cuentas de cara a la ciudadanía. De esta forma el cambio institucional no vendría motivado por fuerzas ajenas a las comunidades de usuarias sino que sería una consecuencia directa de procesos de toma de decisiones de las propias comunidades implicadas. Así los cambios no se imponen desde arriba (ni por las dueñas de las plataformas privadas ni por representantes políticos en el caso de las públicas) sino que el cambio viene motivado por necesidades detectadas por las propias personas implicadas.

Si aceptamos entender la participación en estos términos nos distanciamos de las posturas neoliberales que abogan por la total desregularización y por la retirada progresiva de instituciones y elementos de gobierno para ceder toda la autonomía a lo que consideran la institución más democrática, el mercado, y las emprendedoras. La participación en procesos de producción común nos lleva a pensar lo social como un espacio autoregulado, como un espacio en el que las tomas de decisiones son cedidas a las comunidades que aceptan y se responsabilizan de su gestión. En este sentido damos un paso adelante y lo que se exige ya no es tanto la posibilidad de la auto-organización (self-orgs) sino que estamos hablando de la posibilidad de definir formas de autogobierno. La participación no es una forma de legitimación de ciertas decisiones o el tránsito en instituciones, programas o plataformas ajenas a las comunidades sino un proceso de construcción de leyes y marcos comunes. Un proceso de cooperación social con fines productivos con el objetivo de lograr una redistribución de las rentas derivadas del trabajo colectivo.

Un magnífico ejemplo de una institución gobernada por la propia comunidad lo constituye la Casa Invisible de Málaga, centro social autogestionado de segunda generación que se ha tornado uno de los referentes culturales de la ciudad. El espacio que acoge conciertos, obras de teatro y danza, talleres, conferencias y talleres de programación de software ha logrado que el ayuntamiento de la ciudad no interfiera en sus actividades (pese a ser un edificio ocupado) a través de un pacto en el que asumen el compromiso de restaurar y mantener en orden el lugar.

Normas y protocolos

En el estudio que realiza Elinor Ostrom de las diferentes formas que han desarrollado a lo largo de la historia diversas comunidades para gestionar de forma común recursos, la autora resalta un punto compartido por todas ellas, en modelos procomunales de gestión "la mayoría de los individuos afectados por sus leyes operativas pueden participar en su modificación"(1990:93).
Es por esta razón que aclara que si "los individuos van a seguir ciertas leyes durante un periodo largo de tiempo, deben establecerse mecanismos para discutir y resolver qué constituye una infracción"(1990:100). En este sentido las normas que permiten la explotación común de recursos no deben entenderse como un conjunto de leyes inamovibles e incuestionables sino como un conjunto de guías que emergen de las propias

comunidades y que intentan dar respuesta a necesidades y realidades. Los protocolos que guían la explotación común se deben de poder cuestionar en cualquier momento y cambiar para adaptarlos a particularidades o nuevas necesidades u objetivos. En este sentido vemos que uno de los aspectos que garantizan la longevidad de los proyectos comunes es la autonomía para poder definir marcos operativos sin la inferencia de otras formas de autoridad.

Generar normas o leyes no es una tarea fácil, no se pueden importar sistemas legislativos de un proyecto a otro o de una institución a otra, puesto que es necesario respetar las peculiaridades y las diferentes texturas sociales de las comunidades que las gobiernan. Es de suma importancia saber crear organismos capaces de detectar problemas con las normas o protocolos que las guían y con la capacidad de buscar soluciones para ellas mismas. Si aceptamos que para que un enunciado se convierta en norma debe contener uno de estos tres ***operadores deontológicos** "prohibir, requerir o permitir", vemos claro que las comunidades necesitan poder establecer mecanismos que les ayuden a crear este tipo de frases. La participación de esta manera significaría la posibilidad de acceder a los lugares en los que estas frases se generan, modifican o cancelan. Es obvio que para generar estas normas se debe pasar por muchas fases de ensayo y error, es por esa razón que se hace acuciante que aquellos proyectos que ya se encuentran experimentando con este tipo de modelos (Tabacalera de Madrid, La Invisible de Málaga, la Asamblea Amarika de Vitoria, por citar algunos de ellos) hagan públicos sus sistemas operativos, explicando que cosas han funcionado y cuales no, cual cuaderno de bitácora que pueda servir a otros proyectos y colectivos. De esta forma nos escaparemos de presentaciones y discursos triunfalistas para meternos de pleno en modelos y estructuras organizativas, reivindicamos transparencia, no tan sólo para las administraciones públicas, sino también para organizaciones que operan en esta esfera del procomún.

Otro factor sumamente importante es poder generar mecanismos para asegurarse que estas normas se implementan y respetan. Evitar el abuso, el mal uso o la infracción de los protocolos básicos determinará la supervivencia del proyecto o recurso común. De esta manera vemos cómo los mecanismos que permiten abrir recursos a otros son las mismas fórmulas que determinan qué personas son rechazadas o mantenidas fuera de la comunidad. Esta es la ambivalencia de los procesos de participación comunes, su supervivencia depende de su capacidad de regular su acceso. En este sentido no proponemos una cultura de lo abierto sino de lo "abrible". Una cultura de la participación en que las normas básicas que rigen el funcionamiento son debatibles y modificables, pero también en la que hay umbrales claros que marcan quien si o quien no pertenece a las

comunidades y tiene derecho a transformar las normas.

En estos procesos de participación la falta de respeto por las guías básicas se transforma en un efecto contagioso y puede poner fácilmente en peligro la supervivencia de las iniciativas. Si una persona infringe las reglas y este hecho no tiene consecuencia alguna puede generar que otras personas decidan paulatinamente dejar de respetar los marcos de comportamiento poniendo en peligro la sostenibilidad de los proyectos comunes. Es por ello que es pertinente evaluar asiduamente el funcionamiento de las normas y de las comunidades, viendo si es necesario tanto alterar las reglas como los mecanismos diseñados para implementarlas. La evaluación de resultados es un proceso importantísimo en este tipo de culturas de la participación.

Con afán de resumir, no concebimos la participación como el acceso a instituciones o plataformas cerradas sino que al contrario la pensamos como la habilitación a procesos de toma de decisión colectivas marcadas por la temporalidad, la mutabilidad y la reflexividad. La participación se sostiene sobre procesos constantes de feedback entre los recursos, plataformas o instituciones y las comunidades que las explotan y construyen. La participación necesita de autonomía y conduce hacia formas de autogobierno. Esta forma de comprender la participación no implica para nada que se base en procesos simples o ágiles, en algunos casos la incapacidad para establecer pautas para definir reglas y protocolos o para hacer que éstos se respeten puede suponer una grave amenaza a la supervivencia de este tipo de entornos. Aun así es importante comprender el valor político, social y cultural que se desprende de estos procesos. Por esto concebimos la participación como un mecanismo diseñado para explotar y beneficiarse de forma común del trabajo colectivo, y es que a veces, participar y ganar, no está tan mal.

[1] Ya hemos explicitado que bajo este nuevo paradigma de participación la distinción entre usuarias y productoras deja de tener sentido.
[2] En esta página se puede ver un historial de los diferentes cambios y discusiones que han acompañado la génesis de estas cuatro normas http://www.gnu.org/philosophy/free-sw.html
[3] http://www.gnu.org/licenses/licenses.es.html #GPL

RECETA PARA PARTICIPACIÓN Y AUTOGOBIERNO: Escalibada

6 berenjenas
6 pimientos rojos
6 cebollas
Pimienta negra
Aceite de oliva
Sal
Perejil fresco (opcional)

Envolver las verduras en papel de horno, si no encuentras, vale de aluminio y meter al horno durante 40 minutos a 200ºC. Sacarlas del horno y dejarlas reposar 30 minutos. Pelar las verduras y cortarlas en tiras largas. Colocarlas en una bandeja o plato y añadir pimienta negra, aceite de oliva y sal al gusto. Decorar con perejil picado.
(La escalibada queda estupenda combinada con tostadas y anchoas).

4. Mediaciones. Dispositivos culturales para el encuentro

Desactivar el pánico del umbral

Hay algunas instituciones culturales públicas que están en sótanos. Antes de entrar hay que atravesar unas escaleras y un umbral medio sombrío. Muchas potenciales usuarias se dieron la vuelta ahí, nunca entraron al espacio, nunca lo usaron. Pero la mayoría se asomaron hacia adentro, y una mediadora cultural activó un dispositivo de hospitalidad y aliento, una suerte de colchón sobre el que aterrizar, un quitamiedos para atravesar ese umbral; además, escuchó sus ideas, interpretó sus propuestas, y trató de aplicarlas en otras conversaciones. Hay espacios que requieren de dispositivos de este tipo para acercar su actividad a los lenguajes de llegada de sus visitantes (potenciales usuarias) –más aún si son instituciones públicas-, y para ello tienen que 1) saber traducir, y 2) valorar la traducción. Las mediaciones culturales se encargan de desactivar el pánico del umbral.

La burbuja de la mediación

Vivimos un momento de multiplicación de los departamentos de mediación en numerosas instituciones y corporaciones que ya no practican tanto la definición clásica de mediación cultural entendida como "inter-cultural" (en los términos de las trabajadoras sociales), sino una nueva acepción, más relacionada con los ámbitos de la información y, especialmente, la educación. Parece que hemos asumido que quien se acerca a un producto cultural, necesita de cierta ayuda para interpretarlo.

Los motivos de este auge no los tenemos claros, pero podría apuntarse, tentativamente, que quizás se deba a un gesto de inclusión institucional de las prácticas pedagógicas, o incluso a la reinterpretación del concepto de participación mismo, básico para decidir qué se debe ofrecer a un público ya no tan alejado de la producción de contenidos culturales.

Sea como fuere, en este marco se encuentran definiciones bien dispares de lo que se entiende en cada proyecto por "mediación cultural", y por ello en este capítulo se va a tratar de ofrecer una descripción –concreta, práctica y política- de lo que para nosotras es y/o debe ser la mediación cultural en el ámbito de las prácticas culturales de

***códigoabrible**[2]: un dispositivo para el encuentro. Así, el objetivo último de este capítulo es la puesta en valor de esta práctica, y su legitimación en el ecosistema cultural de lo común.

No obstante, cabe hacer aquí una aclaración: dadas las características de la mediación, podría afirmarse sin duda que se trata de una práctica que puede emerger en cualquier persona, y en cualquier momento de necesidad. Sin embargo, se considera que el "mediadoras somos todas" no es un grito demasiado operativo cuando lo que se intenta es relevar la importancia de la figura mediadora, y reclamar su rol como una clave en el mantenimiento efectivo de las redes de producción e intercambio cultural. Como se le ha escuchado a Margarita Padilla en numerosas ocasiones, "cuando todo vale, todo es nada". Así, y aunque todas podamos serlo, preferimos aquí considerar que son mediadoras quienes se definen como tales, y/o se identifican activamente con la práctica de la vinculación entre/con agentes.

Por otro lado, para hablar de las prácticas, es necesaria una pluralización del término 'mediación'. Hablar de mediación cultural puede no servir demasiado si se entiende que se trata de una práctica de gestión de los encuentros: dado que cada encuentro tiene unas características fuertemente contingentes, parece más apropiado hablar de mediaciones culturales. Así lo haremos de ahora en adelante.

Esta multiplicidad nos hace sentir más cómodas para referirnos a un conjunto de prácticas no normalizables, por definición. Las mediaciones culturales jamás podrán ser una práctica desarrollada a partir de un manual cerrado y rígido, ya que la flexibilidad, la maleabilidad, la modularidad y la constante revisión son algunas de sus características esenciales.

Como primera ilustración, puede servir el ejemplo de las guías en los museos –sin duda aquí simplificado-. Cuando la experiencia de visitar un museo es dirigida por una persona (¡o un pinganillo!) que propone un recorrido, se gestionan las detenciones ante ciertas obras y se ofrecen narraciones cerradas acerca de lo visitado, el encuentro es dirigido. La institución selecciona la manera de mostrar los contenidos de una manera y no otras: dirige, a través del dispositivo de la guía, los encuentros entre la institución y sus visitantes. No tratamos de negar o abolir estas prácticas, simplemente no las consideramos prácticas culturales de código abrible. Sí lo sería, sin embargo, el caso de una institución que facilitara el acceso de nuevas narraciones, de itinerarios espontáneos, de reinterpretaciones de sus contenidos, e incluso de la problematización misma de sus espacios, propuestas expositivas, etc. Esto es, si se convirtiera en un espacio cultural común, co-gestionado por la comunidad. Quede claro, por tanto, que los ejercicios de

2 Preferimos utilizar el término *abrible*, porque nos estamos refiriendo a prácticas culturales cuyo código podría ser cerrado o abierto, no siendo necesariamente ninguna de ellas una situación preferente de partida.

mediación no se oponen a los de divulgación ni a los de educación. Simplemente tratan de completar el mapa de posibilidades, de engrosar las estrategias para el encuentro.

Estas mediaciones

Las mediaciones que aquí nos ocupan deben encargarse de la gestión de las relaciones en un modelo cultural (el de la cultura libre: radicalmente respetuoso ante el ***nomadismo**, la ***promiscuidad**, la dispersión, el error, y la ruidosa ***poliglosia**) que tiene que convivir con la propuesta hegemónica, tendente a no respetar lo múltiple, lo inacabado, ni lo sutil (o a apropiárselos para darles otros usos, previsiblemente espectaculares). La importancia del encuentro y la comprensión entre agentes viene dada por una necesidad de empoderamiento de cada agente en un contexto común, para conservar su singularidad al mismo tiempo que se conforma lo común. Este es el motivo por el que se defiende desde aquí una promiscuidad conectiva, un modelo de interacción cultural facilitado por dispositivos de mediación, que no desatiende las características, expectativas y necesidades concretas de cada agente, sino que las valora y potencia.

Para facilitar el empoderamiento de todas las agentes que co-construyen el común, la práctica mediadora ha de ser una de antipoder, necesariamente. Esto es: no puede gestionarse el vínculo sin vincularse una, no puede generarse encuentro sin practicarlo al mismo tiempo, y desde luego no puede compartirse el poder si pretende acapararse. Cuando se trata de construir un modelo cultural centrado en la generatividad, la replicabilidad y la sostenibilidad basada en la continua revisión del propio modelo, la dominación de una situación NO es una práctica operativa. Las mediaciones culturales que aquí defendemos no pueden ser prácticas de control, sino facilitadoras del descontrol, e incluso generadoras del mismo, eventualmente. Una mediación es una práctica que afecta y es afectada.

Lo anterior está muy relacionado con la actitud rupturista que a menudo deben asumir las mediaciones: si la comunidad encuentra zonas de confort, corre el riesgo de jerarquizarse y parcelarse. Es entonces cuando la mediadora cultural debe buscar encuentros con agentes externos que renueven la situación, a menudo de manera problemática (consideramos que la problematización es una riquísima fuente de producción de conocimiento). Para esto, es clave la autonomía de la mediadora: debe ser capaz de trabajar en y con la heterogeneidad, de incluir lenguajes extraños, de generar situaciones incómodas.

"La necesidad de apropiarnos del lenguaje tecnológico para aplicarlo a contextos de políticas radicales de género surge de la observación de los códigos sociales que nos cruzan en tanto que sistemas operativos universalizantes, y de la necesidad de poder abrir dichos códigos, poder ver cómo operan y deconstruirlos buscando ampliar las libertades y combinaciones posibles. Entendiendo las ***Install Parties** como instancias de intercambio y producción de conocimiento que escapan a las restricciones materiales y cognitivas que rigen las relaciones capitalistas, con esta actividad pretendemos generar un espacio dónde las personas participantes puedan reflexionar desde una perspectiva ***queer** sobre cuestiones como el sexo, el género y la sexualidad. Desde aquí adquirir las herramientas necesarias para pensar y usar, manipular, modificar su cuerpo y su deseo y desarrollar prácticas genérico-sexuales fuera del marco de la heterosexualidad obligatoria. Se trata de traer los discursos y políticas feministas y queer al mundo de la tecnología, del arte de acción y del hacktivismo, apropiándonos de su lenguaje y filosofía": así justifican Lucía Egaña y Miriam Solá una réplica de su actividad Install Party de conceptos: P2P degenerado[3], organizada por el grupo de Género y Tecnología en Medialab-Prado para acercar todo un cuerpo terminológico a la comunidad de usuarios del medialab de Madrid. La propuesta de producir un espacio-tiempo de intercambio entre comunidades muy diferentes, haciendo uso de una metodología de encuentro como elemento traductor, es sin duda un ejemplo claro de esa gestión de la heterogeneidad que se proponen las mediaciones culturales de las que aquí hablamos.

Así pues, las mediaciones no son ejercicios de representación de un proyecto o institución (ojo: una mediadora NO es una representante), sino más bien todo lo contrario: son ***dispositivos** para el encuentro a partir de los cuales las agentes culturales se vinculan entre sí, hacen red, lubrican y sostienen sus producciones –tanto materiales como políticas o simbólicas-.

El grado de necesidad de las mediaciones puede oscilar: desde ser inexistente (no son necesarias, porque el encuentro comunitario en torno a un proyecto cultural se está produciendo, y no hay necesidad de activar el dispositivo), hasta ser fundamental (grado máximo de necesidad de mediar en la comunidad, porque la comunicación no está funcionando, o no se está logrando alcanzar una situación de sostenibilidad del proyecto y deben provocarse relaciones que lo sustenten.)

Además, las mediaciones varían en escala y materialidad: una presentación oral, o un gesto hospitalario pueden ser dispositivos mediadores, pero una infraestructura urbana

---

3 http://medialab-prado.es/article/install_party_de_conceptos_p2p_degenerado (02.02.2012)

también (por ejemplo, unas escaleras mecánicas que facilitan el acceso y la salida de un barrio a sus habitantes).

Si las mediaciones culturales necesitan que aquí hagamos un reclamo político para su legitimación y visibilidad, es precisamente porque a menudo se ubican en el marco de aquello que se ha denominado "las economías reproductivas" en los movimientos feministas, y que apela a todo el conjunto de actividades económicas que permiten la sostenibilidad básica de una comunidad, pero que sin embargo por desempeñarse en un ámbito no-público, han sido feminizadas y consecuentemente invisibilizadas. Las mediadoras son cuidadoras comunitarias, procuradoras de vínculos, agentes de sostenibilidad; es por ello que desde aquí se solicita un reconocimiento sincero (también de) las mediadoras como agentes clave para el correcto mantenimiento y producción de prácticas culturales. Pedimos a las instituciones y proyectos culturales un gesto de honestidad y transparencia, un re-posicionamiento con respecto a las prácticas de lo que se ha llamado la economía reproductiva.

Ámbitos de trabajo

Cabe preguntarse por el ámbito de trabajo de las mediaciones. Pueden considerarse, a grandes trazos, dos espacios de aplicación que se manejarán discriminadamente, siempre atendiendo al grado de apertura, interpretación, catalización y/o conectividad que requiera un proyecto cultural:

1) Mediaciones dentro-fuera:

- Encuentros con el afuera, desde dentro. Un proyecto cultural puede requerir de un dispositivo traductor en su membrana más externa, que capilarice el exterior y ayude a entrar a agentes externos. Informar sobre el proyecto y acoger. Dispositivo de provisión hospitalaria de un proyecto, de inclusividad. El ***infopoint** en los ***hackmeetings** cumple esta función: la atención en el infopoint –colocado bien visible a la entrada del edificio donde se celebre- se entiende como una labor rotativa, y en el puesto mismo siempre hay material "de aterrizaje" (impresos, normas, listas de contactos, etc.) para que cualquiera

pueda asumir el rol fácilmente. Además, este punto se define como "asamblea permanente de producción del hackmeeting"[4]

- Escucha activa: salir afuera. Es clave entender las mediaciones como los órganos de aprendizaje de un proyecto o institución cultural. No se puede aprender de un ecosistema mirándolo siempre desde un dentro: es fundamental construir y mantener dispositivos de escucha activa que se encarguen de aprender de otros espacios, de otras comunidades, de otros modelos culturales, para volver con ideas nuevas que testear en su propia estructura. Para que no se cierre la comunidad, para evitar (si se quiere) situaciones de endogamia, para proveer de conflictos a un proyecto (y no ser un mecanismo de autocomplacencia), las mediaciones son también dispositivos de encuentro con su afuera. En este sentido, la noción del aprendizaje de por vida se convierte en herramienta fundamental para mantener la escucha activa en un proyecto cultural. Por lo anterior, nos parece paradójico que algunas instituciones culturales estén identificando el departamento de mediación con el departamento educativo: si bien la mediadora puede asumir tareas de educación, su principal función es la de aprender, para, eso sí, convertirse en un canal de aprendizaje recíproco entre su proyecto y otros. Hay ejemplos muy interesantes en esta línea: el plan Grundtvig de la OAPEE[5] propone la práctica del "jobshadowing" como un mecanismo de apertura basado en el aprendizaje resultante de un intercambio de personal entre proyectos.

2) Mediaciones dentro-dentro:

- Gestión de la distribución conectiva entre agentes: protocolos internos para el correcto funcionamiento de un equipo de mediación. Al tratarse a menudo de conexiones insospechadas, las mediadoras trabajan con un alto porcentaje de gestos intuitivos, y aplicaciones discursivas espontáneas. Para que esto funcione, lo ideal es definir previamente un protocolo (siempre actualizable) que sirva de hoja de ruta para la facilitación y generación de conexiones en relación a un proyecto cultural, así como para la ***monitorización** de las mismas y la documentación de los procesos conectivos y productivos.

- Mecanismos de autoregulación en un proyecto cultural. En ocasiones es necesario un ejercicio de automediación de la mediadora misma, en el que busque conectarse a sí misma con otras agentes, porque considera que dicha conexión puede ser productiva para el proyecto cultural con el que trabaja.

4 http://sindominio.net/hackmeeting/index.php?title=Manual/Infopoint (31.01.2012)
5 http://www.oapee.es/oapee/inicio/pap/grundtvig/formacion-continua.html

Protocolos para aplicar el comando mediación

A continuación se proponen algunas posibles competencias de las mediaciones en procesos culturales:

- Monitorización. Rastrear las conexiones entre agentes, darles seguimiento, estar pendiente de que dichas conexiones se efectúen de forma correcta, que simplemente se efectúen, o no.

- Mediación facilitadora. Asegurar el mantenimiento óptimo de las conexiones entre agentes en un sistema, en un dispositivo cultural. La facilitación atiende a la estructura, los modos de relación ya existentes, no los define a priori.

- Mediación generativa. Crear relaciones y sinergias "de la nada".

Proponer vínculos entre agentes no relacionadas previamente. Proyección/generación de ***difracciones**, de conexiones improbables, de alianzas insólitas. Esta competencia requiere de un grado máximo de autonomía por parte de la mediadora, en relación al proyecto cultural al que media.

- Archivo o "mediación en el tiempo": Archivar es guardar lo registrado para hacerlo revisitable. Así, a través del archivo podemos recuperar performatividades pasadas y ensamblar momentos separados en el tiempo -y en el espacio, claro-.

Mediando, que es gerundio

Una cuestión muy importante a destacar dentro de este apartado es que este libro es precisamente un intento de mediación cultural. Uno de los objetivos principales de esta publicación es conseguir hacer comprensibles una serie de prácticas, conceptos y casos de estudio que queremos visibilizar. Pero no sólo mostrarlos sino también dar las claves de acceso a las mismas y facilitar que sea replicado aquello que las lectoras encuentren de su interés. Nuestros esfuerzos por elaborar un glosario lo más completo posible o de 'contar' nuestras ideas de una manera sencilla van dirigidos a salir de la endogamia que caracteriza a cualquier ámbito de conocimiento determinado.

Lo que escribimos no va dirigido específicamente a trabajadoras culturales sino que aspira a ser leído por cualquier persona interesada en nuestra propuesta, por tanto sería mediación dentro /fuera. Con respecto a la mediación en las relaciones entre las diferentes agentes culturales, mediación "entre", también es nuestros deseo aportar algunas clave de reflexión y diálogo para que se vean favorecidas las relaciones a través del re-conocimiento, el respeto y la búsqueda de posibles colaboraciones. Entendemos, por tanto, que este documento es una herramienta para el diálogo y la mediación que lanzamos como una propuesta a revisar y que sin duda parte de necesidades compartidas.

Una de las principales necesidades a la hora de conseguir una mejora de nuestras relaciones (y condiciones) de trabajo es conseguir una mayor legitimación de nuestros modos de hacer dentro del contexto general de prácticas culturales. Si no son entendidas nuestras motivaciones, nuestras maneras de pensar o referentes culturales, no es posible una comunicación efectiva. La manera que más ha sido utilizada históricamente para adquirir un mayor grado de legitimación es hacer el esfuerzo de poner algunas cosas por escrito.

Por eso aquí incluímos la mediación con cuerpo propio, escapando a la invisibilidad e inconsistencia a la que es sometida, por quizá andar entre, diluida y penetrante.

Además, su presencia se va perfilando desde que empezamos a rastrear las palabras clave a través de una convocatoria abierta para conocer otras opiniones y comenzamos a detectar la aparición de un gran número de términos que se relacionaban con el concepto de mediación cultural. De manera que consideramos era necesario configurar un capítulo dedicado a los procesos de mediación y destacar así la importancia que tiene para nosotras y nuestra comunidad.

RECETA PARA LA MEDIACIÓN: Pollo al horno con cerveza, limón y romero

4 pollos troceados
4 limones
1 litro de cerveza
Romero
Pimienta negra
Sal
Aceite de oliva

Untamos la bandeja del horno con aceite y colocamos los trozos de pollo con la piel hacia arriba. Echamos sal y pimienta negra. Espolvoreamos con romero (fresco de preferencia). Exprimimos 2 limones por encima y añadimos un tercio del litro de cerveza. Introducimos al horno a 220 grados. Al cabo de 30 minutos, abrimos el horno y añadimos otro limón exprimido y, si es necesario, más cerveza. ¡Atención! el plato al final es seco, el pollo tiene que quedar dorado y crujiente.

5. Transparencia hoy, un valor central en la cultura democrática contemporánea

El acceso a la información es una cualidad central en una sociedad abierta. En nuestras sociedades, hoy, la información es tanto una herramienta de gestión y control como un producto de todas las tomas de decisiones. El derecho de los ciudadanos a saber, accediendo a la información que generan los procesos públicos, y el derecho de los ciudadanos a reutilizarla para sus propios fines, es un valor esencial en la cultura democrática contemporánea. El garante de este valor es la transparencia.

La transparencia pone en primer plano:

1. Que los ciudadanos tienen derecho a que las decisiones que toman sus gestores estén sometidas al escrutinio público. Entender que el rendimiento de cuentas debe ser algo habitual y no puntual, y que cada ciudadana puede ejercer este derecho en cualquier ocasión sin ocasión, sin justificaciones extraordinarias.

2. Que dado que la información pública ha de ser accesible porque pertenece a las ciudadanas que han pagado para su elaboración, al derecho de recibir la información se ha de añadir el derecho a reutilizarla para fines propios. Los datos públicos pueden ser además productivos, agentes fertilizantes que hagan posibles nuevos proyectos e iniciativas.

Para ejercer la transparencia, es necesario disponer de arquitecturas legales y técnicas; legislación y tecnologías que permitan canalizar las peticiones de información a las instituciones públicas, y regular su derecho de reutilización.

Las arquitecturas legales son las leyes de transparencia y acceso a la información, que definen las condiciones bajo las cuales tenemos derecho a hacer preguntas a nuestros organismos públicos para conocer datos concretos y precisos sobre cualquier aspecto administrativo: de la distribución de las guarderías públicas a cuánto ha costado el mobiliario público de una calle.

Las arquitecturas tecnológicas son los procedimientos empleados para hacer disponible de manera automática esta información, determinando qué usos es posible hacer de ella. En

los últimos años el auge del movimiento de los Datos Abiertos ha definido un repertorio de estándares, formatos y metodologías que indican las mejores maneras de abrir los datos de una organización o institución.

Pero además, la transparencia es una oportunidad para generar valor adicional, para abonar un territorio productivo alrededor de las agentes que hacen sus procesos transparentes. Lo más interesante que se puede hacer con tus datos se le ocurrirá a alguien que no eres tú.

Transparencia Institucional
haciendo transparentes las instituciones culturales

Las instituciones culturales de carácter público deben estar sometidas al escrutinio por parte de los ciudadanos en la misma medida que el resto de instituciones publicas. Esto significa que en función de la legislación de transparencia y acceso a la información pública deberían:

-Poner por iniciativa propia en abierto documentos como presupuestos, actas de reuniones, etc.

-Responder a las peticiones de información pública por parte de sus ciudadanos, a través de un procedimiento establecido, con unos plazos razonables de respuesta, sin un coste que dificulte su acceso.

Para fomentar esto, hay iniciativas que quieren actuar como mediador / interfaz entre ciudadanía e instituciones, haciendo más sencilla la petición de información, como What do They Know en Gran Bretaña o Tu derecho a Saber en España.

Las instituciones culturales no deberían limitarse a hacer públicos sus documentos, sino a hacer accesibles sus bases de datos y permitir la reutilización de los datos que generan. Para ellos deben adoptar políticas de datos abiertos, en especial en lo que se refiere a las colecciones y archivos que preservan.

Datos Abiertos en las Instituciones Culturales

La mejor manera de que los datos produzcan valor es regalarlos

Para definir qué es una política de datos abiertos efectiva y fértil y cómo aplicarla en las instituciones culturales, podemos encontrar una buena hoja de ruta en la Estrategia de Datos Abiertos para Europa[6], una iniciativa de la Comisión Europea para promover la disponibilidad de los datos que producen los organismos e instituciones públicas del continente, y actualizar en profundidad la normativa actual, con casi diez años de antigüedad.

Según la Estrategia de Datos Abiertos, una política de Datos Abiertos efectiva y

completa debe incluir los siguientes principios:

1. Si es posible hacer público un documento, debe permitirse su reutilización a cualquiera. El estado por defecto de todos los documentos públicos debe ser el abierto, permitiendo su reutilización para propósitos comerciales o no comerciales. De esta manera, las ciudadanía no tendrá que exigir el acceso a un documento. Si éste debe ser su estado natural; los documentos no accesibles deben ser la excepción. La noción de documento debe entenderse en un sentido amplio, incluyendo los archivos de conjuntos de

datos, o "datasets".

2. No es suficiente publicar datos; hay que hacerlos accesibles de manera que resulte sencillo explorarlos y reutilizarlos. Esto implica que han de estar disponibles en formatos electrónicos adecuados para ser manipulables y reutilizables de manera automática.

No sirve de mucho que los ciudadanos tengan derecho a acceder a un documento público y que puedan reutilizarlo, si para conseguirlo tienen que realizar gestiones inacabables que acaban en la entrega de una montaña de papeles, de la que no es posible extraer con sencillez datos concretos. Tampoco es suficiente publicar los documentos en PDF, un formato digital pero que reproduce todos los problemas y limitaciones del papel.

Es imprescindible que los datos se hagan públicos en formatos legibles mecánicamente. ¿Qué significa esto? En la definición de la Estrategia de Datos abiertos, "documentos digitales que están lo suficientemente estructurados para que las aplicaciones de software puedan identificar de manera fiable cada afirmación individual contenida por el

---

6http://europa.eu/rapid/pressReleasesAction.doreference=IP/11/1524&format=HTML&aged=0&language=EN&guiLanguage=en

documento, y su estructura interna". Es decir: debe ser posible escribir una aplicación informática capaz de hacer una pregunta al documento (por ejemplo, ¿cuál es el presupuesto anual gastado en viajes por este centro cultural a lo largo de los últimos diez años?) y que éste responda de manera precisa, sin que tengamos que ir a buscar el dato en persona o rebuscar por miles de páginas.

3. No es suficiente que los ciudadanos puedan acceder a los datos de instituciones públicas; deben poder hacerlo a un precio que no sea prohibitivo, que no suponga que en términos prácticos, se les impide ejercer este derecho. En Gran Bretaña, un país con una larga tradición en el uso de las leyes de Libertad de Información, el Estado acepta aquellas peticiones cuyo coste de tramitación no sea superior a 600 libras. En caso de que se estime que el coste es mayor, pueden denegar la petición o pedir al ciudadano que cubra el coste. La Estrategia de Datos Abiertos dictamina que el coste del acceso a los datos debe ser marginal, y dedicado en cualquier caso a cubrir los costes de reproducción del material solicitado, que en la práctica mayoría de los casos debería ser de cero.

Todos estos aspectos definen un protocolo de acceso a los datos abiertos útil y efectivo, y cualquier institución cultural que los adopte habrá creado un marco productivo para que los ciudadanos puedan hacer uso de lo que ya es suyo: la información que sus instituciones producen y atesoran. Sin embargo, la cultura de la transparencia, aplicada hasta ahora en el ámbito administrativo y burocrático, no está aún lo suficientemente extendida en los centros que preservan el conocimiento. Precisamente por esto, la Estrategia de Datos Abiertos marca como otra de las prioridades el incluir dentro del marco de la directiva a las instituciones que preservan el legado cultural, como bibliotecas, archivos y museos.

En los próximos años veremos múltiples esfuerzos para que las instituciones culturales que velan por un patrimonio y organizan el conocimiento abran sus catálogos, y los conviertan en bases de datos interoperables, accesibles desde múltiples puntos de la Red, para integrarlas en corpus de conocimiento mayores. Podemos encontrar una ventana a este futuro en Europeana (www.europeana.eu), un portal cultural de la Unión Europea que centraliza el acceso a información sobre las colecciones y archivos de instituciones a lo largo del continente. Una búsqueda en Europeana sobre, por ejemplo, el arquitecto Mies Van der Rohe, nos muestra fichas informativas sobre 132 documentos distintos pertenecientes a las colecciones de diversas instituciones públicas; desde una silla perteneciente al Museo de Artes Decorativas de París a una serie de fotografías en la

Biblioteca Nacional Suiza, pasando por un documental sobre la Bauhaus realizado por la televisión pública catalana.

La apertura de datos en las instituciones culturales promete redefinir por completo nuestra comprensión de su misión histórica. Si hasta ahora las instituciones preservaban y catalogaban el legado que les ha tocado custodiar, la extensión de los protocolos de datos abiertos y de métodos de publicación estructurada como el “***Linked Data**” pone el énfasis en que ese legado no puede existir en compartimentos estancos, aislado de otros cuerpos de conocimiento. Tras abrir el acceso a su información, el siguiente paso es catalogarlo según unos criterios consensuados, para unificar la comunicación entre todas las distintas bases de datos hasta que las usuarias puedan navegar por todo el espacio del conocimiento, independientemente de a quién pertenezca.

La unión de transparencia, ***interoperabilidad** y estándares comunes nos conduce hacía el sueño de la biblioteca universal.

Transparencia de los Procesos
haciendo transparentes las dinámicas de producción cultural

Hubo un tiempo en que la relación con un producto cultural comenzaba cuando éste se daba por finalizado; cuando estaba listo para “ver la luz”. Antes de ese momento, lo habitual es que los lectores / espectadores / visitantes supiesen muy poco sobre él.

Un escritor trabajaba en la intimidad de su espacio personal, desarrollando su tarea discretamente y en soledad hasta que su proyecto se consideraba finalizado, y listo para lanzarse al mundo más allá de sus cuatro paredes. Una película se rueda en un ambiente de extrema discreción, minimizando la información que se lanza al mundo exterior o administrándola con cuentagotas, con el fin de crear expectación e interés hasta que llega el momento del estreno; de aquí la gradación que emplea la industria del cine a la hora de ir anunciando poco a poco la llegada de un nuevo título (teaser, un primer anuncio que deja entrever muy poco sobre el proyecto, un primer trailer que ofrece más detalles, uno siguiente a medida que el proceso de producción de la cinta se va completando). El interés de seguidores y la curiosidad del público ha producido géneros como el de las webs de ***spoilers**, dedicadas a revelar toda la información captada por “espías entusiastas” y

ofrecer los detalles más nimios sobre sus argumentos, habitualmente para el disgusto de sus productores.

El rito de la inauguración, el evento social que anuncia la presentación en público de un proyecto como una exposición, procede de esta lógica que divide la relación del público y los usuarios con un producto o práctica cultural en dos mitades muy claramente segmentadas:

Antes de la presentación

(proceso opaco, normalmente impermeable al escrutinio público, del que desconocemos los detalles, y que no hay que explicar porque lo que importa es el resultado. Los productores están presentes, los usuarios no).

Después de la presentación

(objeto acabado y dado por finalizado, resultado de un proceso que no hemos podido contemplar. Los productores "invitan" a los usuarios a acercarse al proyecto o a experimentar la práctica, considerando normalmente que su trabajo está completado).

Las cosas sin embargo, pueden ser de otra manera. En un momento en que las tecnologías de la Red facilitan la difusión instantánea de contenidos y permite abrir a muchas bandas la discusión y conversación alrededor de estos, tiene sentido que un creador se plantee si desarrollar su trabajo en silencio y esperar a darlo por acabado es la única de las opciones posibles, o la mejor. En ocasiones es posible que tenga más sentido abrir una ventana al exterior que permita mostrar a otros el día a día del proceso de construcción del proyecto.

Stephane M Grueso es un documentalista interesado en la cultura libre y el activismo en red. En sus dos últimas películas, "Copiad Malditos" y "15M.cc" (en preparación), ha decidido no esperar a que el proyecto esté completo para comenzar a hacer públicos

algunos de sus elementos. Las entrevistas rodadas para "Copiad Malditos" se pusieron unas semanas antes de su estreno disponible en su totalidad en la web del proyecto, añadiendo material que no podría verse en el montaje final. En 15m.cc, un proyecto colaborativo que pretende contar la historia del movimiento 15M, Stephane y sus colaboradores han ido un paso más allá, y las entrevistas se difunden en sus versiones íntegras en su web, a medida que se van rodando. Es seguro que muchas de ellas aparecerán en forma muy editada en su montaje final, o es incluso posible que no aparezcan en absoluto, pero al hacerlas accesibles, el conocimiento que atesoran se está poniendo en valor desde el mismo momento de su producción.

Hay al menos un par de buenas razones para hacer transparentes los procesos de elaboración de proyectos e iniciativas.

Consensuando el conocimiento

La primera es que al igual que la transparencia institucional permite entender las justificaciones de las decisiones tomadas por la institución, hacer los proyectos transparentes permite -potencialmente- dar a conocer cuáles son las decisiones que se han tomado para dar forma a ese cuerpo de conocimiento; abrir el acceso a la lógica de su elaboración.

En Wikipedia, cada artículo está compuesto por tres páginas distintas. Para la gran mayoría de sus usuarias, la única que tiene un interés claro es la que incluye el texto de la entrada en la enciclopedia, la que define el término, el lugar o el personaje. Pero para comprender del todo como se ha elaborado la definición que aparece en esta página es necesario acudir a las otras dos que la acompañan. Una es la página de discusión, en la que los distintos contribuyentes al artículo discuten entre sí las decisiones que han tomado para redactarlo. La tercera es la página de historial, que almacena en orden cronológico todas las versiones diferentes que han existido de este artículo, de la más reciente a la más antigua. Si consultamos, por ejemplo, la entrada de Wikipedia para Open Source [7] podremos acceder también a la página que muestra 33 conversaciones distintas en las que las autoras de las contribuciones justifican sus elecciones y matizan o refutan las de otras participantes en la redacción del artículo. Si consultamos su página de historia,

7 http://en.wikipedia.org/wiki/Open_source

podemos recuperar las centenares de versiones distintas que han existido del artículo desde que se creó el texto original hace más de diez años.

La arquitectura transparente sobre la que Wikipedia opera garantiza que el conocimiento que ha producido su comunidad permanece unido de manera indivisible al relato de cómo se ha producido. En las prácticas culturales abiertas, se valora que el acceso al conocimiento vaya acompañado por la visibilización de cómo ese conocimiento se ha consensuado, cuáles han sido las decisiones que le han otorgado su forma final.

Poner en valor cada elemento del proceso

Es probable que muchos de los que hayan visto las entrevistas que Stephane Grueso cuelga en la web del proyecto 15m.cc no lleguen a ver el documental terminado cuando se estrene; es incluso posible (aunque no probable) que algunas de las 1933 personas que ya han visto la entrevista que Grueso le realizó a Amador Fernández-Savater a finales de noviembre de 2011 no sientan interés por el documental final. Sin embargo, su apertura y puesta a disposición desde el momento en que tuvo lugar le añade un sentido propio; la

dota de significación y sentido en sí misma, sin necesidad a esperar a que la película se finalice.

Nos atrevemos a decir que en las prácticas culturales de código abierto el proceso se sitúa en un plano tan central que cada fase de la producción (desde la investigación inicial, al proceso de desarrollo conceptual y experimentación, boceto y prototipo, hasta la ejecución final) tiene un valor en sí mismo que no necesita necesariamente del resultado final para verse validado. Dotar al proceso de transparencia significa habilitar el acceso a cada una de estas etapas, y si podemos acceder a ellas, es posible hacerlas más útiles y provechosas.

Como explicábamos antes, de todas las fases que componen el desarrollo de un proyecto creativo, tradicionalmente hemos tenido acceso sólo al resultado final. Si todas o algunas de las fases anteriores que antes eran opacas se vuelven transparentes, la relación de las usuarias con el proyecto y su autoría (sea individual o colectiva) cambia, pero además, es posible que se incorporen nuevas usuarias.

Talk to Me [8] es una exposición del Departamento de Diseño del MoMA de Nueva York inaugurada en Julio de 2011. Dieciséis meses antes de que la exposición abriese sus puertas y pudiese verse en las salas del museo neoyorquino, el equipo que comisariaba el proyecto inauguró un blog para documentar y hacer público el proceso de investigación que iría dando forma al discurso de la muestra.

El blog era una herramienta de trabajo, pero además ponerla en abierto añade otras dimensiones a esta herramienta: genera una gran base de referencias que tiene utilidad más allá del contexto de la exposición, habilita vías de visibilidad del proceso creativo, y abre al exterior para recibir respuestas y retroalimentación por parte de lectoras interesadas en el proyecto. Durante el año y medio de preparación de la exposición, el proyecto del blog de Talk to Me adquiere un interés propio y una comunidad de usuarias. Evidentemente muchas de ellas, distribuidas por todo el mundo, no llegarán a ver la exposición acabada nunca.

Nuevas arquitecturas de la participación en la producción cultural también están creando nuevas razones para hacer transparentes las distintas fases de cada proyecto. Un buen ejemplo son las plataformas de financiación distribuida que hacen posible la financiación de un proyecto o idea de manera independiente a organizaciones públicas o privadas. En este caso, hay un grupo de interés (las contribuyentes al proyecto) que tienen una razón muy justificada para reclamar a quien crea información sobre cómo transcurre el desarrollo de la iniciativa; han invertido personalmente en el proyecto, y quieren asegurarse de que este llegará a buen puerto. Para esto, las actualizaciones regulares en la página del proyecto, en las que la persona o colectivo creador informa periódicamente del estado en que se encuentra la idea, son el elemento central que refuerza la relación entre la productora y las usuarias. Sin una información fluida, las usuarias tienen razones para sospechar que algo no va bien. Como en el caso de las instituciones culturales públicas, la demanda razonable de rendición de cuentas es uno de los mayores motores de la transparencia.

8 http://wp.moma.org/talk_to_me/

RECETA PARA TRANSPARENCIA: Peras al vino con canela

14 peras (una por persona)

1 botella de vino tinto

2 ramas de canela

200 gramos de azúcar blanco

Pelar y cortar por la mitad las peras. Colocar en una olla y añadir el vino y el resto cubrir con agua. Añadir azúcar, la canela y llevar a ebullición durante 30 minutos a fuego medio. Dejar enfriar y servir.

(Combina fenomenal con una bola de helado de vainilla)

6. Sostenibilidad. De lo ético a lo estratégico

La idea de sostenibilidad ha irrumpido con fuerza en las agendas políticas a raíz del estallido de la burbuja inmobiliaria y el empeoramiento de las condiciones económicas derivado de la crisis financiera internacional. Pero en el campo de las políticas culturales, sin embargo, no es una idea nueva. Las agentes que trabajamos en la cultura llevamos mucho tiempo desarrollando prácticas y discursos preocupados por el concepto de sostenibilidad, tanto en lo que se refiere a la gestión responsable de los recursos públicos, como a la necesidad de articular mecanismos que favorezcan la cooperación, la inversión en conocimiento, educación, mediación y otras formas de ***capital intangible**, y la búsqueda de modelos de financiación alternativos, que no dependan de la explotación de los ***derechos de autor**.

Nos preocupa la sostenibilidad de la cultura porque pensamos que la cultura es un derecho y no solamente un recurso económico y, como tal, debe administrarse como un bien colectivo, teniendo en cuenta su valor social. Desde nuestro punto de vista, la sostenibilidad no es solo una cuestión ética, es una cuestión estratégica.

Más de una década de prácticas culturales insostenibles

"La sociedad sevillana espera poder ver aquí lo que otros ya admiran desde hace años en otras ciudades. Una bienal rompedora y vanguardista ayudará a colocar al Centro Andaluz de Arte Contemporáneo en el mapa internacional del arte".

Estas palabras las pronunciaba la galerista madrileña Juana de Aizpuru en el año 2004. Como todo el mundo recuerda, eran tiempos de bonanza, en los que parecía que una buena política cultural consistía básicamente en organizar eventos y edificar centros de arte. Solo desde 1986, en el Estado español se han construido treinta y tres equipamientos destinados a la exhibición o la producción de arte contemporáneo, una cantidad desproporcionada que no ha respondido ni a las necesidades de la población en términos de acceso a la cultura, ni a las demandas formuladas desde el propio sector cultural. En los últimos quince años, la política cultural ha sido una bacanal

megalomaníaca, que ha respondido más a la voluntad de las instituciones culturales por competir entre ellas y posicionarse en un contexto estatal o internacional que objetivos propiamente culturales: edificios portentosos, inaugurados con grandes fastos, pero sin dirección de contenidos ni programa cultural; eventos de vocación multitudinaria sometidos a las exigencias de la ordenación urbanística, el rédito político o directamente el interés especulativo, en detrimento, muchas veces, del tejido creativo y social de su entorno más inmediato.

En términos generales, se puede decir que la gestión cultural de la última década ha estado marcada por la insostenibilidad. Estas inversiones en grandes eventos e infraestructuras de impacto no han venido acompañadas de dotaciones presupuestarias destinadas a la programación, la dirección artística o los recursos humanos necesarios para mantener estos espacios activos, con propuestas de mínima calidad. Han sido inversiones muy costosas y poco estratégicas, en las que se ha abandonado por completo la idea de la cultura como un derecho y un bien social. No sólo no ha habido inversión en contenidos. Tampoco en mediación, formación, investigación o fortalecimiento del tejido de base. Con los recortes presupuestarios derivados de la crisis, la situación se ha agravado aún más. Lo que antes eran equipamientos pobremente dotados en términos de contenidos, se han convertido en verdaderas "instituciones zombi", cuyo presupuesto apenas alcanza para cubrir los gastos de agua, limpieza y electricidad.

En paralelo, se ha producido un cierto cambio de discurso sobre el valor de la cultura. La cultura ha dejado de considerarse como un derecho de la ciudadanía, cuyo acceso y preservación deben ser garantizados por el Estado, para presentarse como un recurso que debe ser gestionado sólo en términos de rentabilidad económica y política inmediata. En consecuencia, estas inversiones se han valorado exclusivamente por su capacidad para responder a finalidades ajenas a lo cultural, como transformar los entornos urbanos o atraer rentas derivadas del turismo, la hostelería o la inversión privada. Desde las políticas públicas se han fomentado prácticas que no han sabido intervenir en la cadena de valor del sector cultural: productos destinados al consumo rápido, alejados de las necesidades del sector e inspirados en modelos de organización verticales y poco participativos, en los que la ciudadanía es simplemente consumidora.

Pero al mismo tiempo, tal y como señala el "Manual de uso para la creatividad sostenible" elaborado en el marco del Free Cultural Forum[9] en 2010, estamos en un periodo en que la cultura y la creatividad, como valores sociales, están en plena efervescencia. Nunca se

9 http://fcforum.net/

han producido, consumido y compartido tantos conocimientos y bienes culturales como ahora y nunca ha habido tantas personas y comunidades implicadas, de un modo u otro, con su circulación. En lo que a cultura se refiere, vivimos tiempos de abundancia. Desde las industrias culturales esta abundancia se ha interpretado en unos términos distintos. Se habla de piratería, de crisis de los sectores musical y cinematográfico, de precarización de las autoras, incluso de decadencia cultural. Las industrias culturales compiten entre ellas y se esfuerzan por someter la cultura a una ***economía de escasez**, impropia de unos tiempos en los que, de hecho, los productos culturales están por todas partes, desde la acera hasta las web de descargas. Desde las prácticas de ***código abierto** -o en general, las que cuestionan los regímenes actuales de propiedad intelectual- una cosa está muy clara: lo que está en crisis no es la cultura sino unos determinados modelos de explotarla y ponerla en circulación.

La cultura se enfrenta hoy a transformaciones profundas que hacen más importante que nunca revisar las orientaciones y estrategias de las políticas públicas.

La cultura como permacultura

Desde nuestro punto de vista, las prácticas culturales sostenibles son aquellas que piensan el campo cultural en términos de ecosistema. Es decir, aquellas que no solo se dirigen a la explotación de la cultura sino que, al mismo tiempo, velan por su mantenimiento.

Para las comunidades Zapotecas en Oaxaca (México), el mantenimiento se refiere al trabajo de la tierra, que debe servir para alimentarnos hoy, pero también mañana. Estas comunidades cultivan la tierra sin agotarla, asegurando el equilibrio del ecosistema en su conjunto y su capacidad de regeneración. La tierra, puesto que es un recurso común, se trabaja de manera colectiva y solidaria. Todas las personas participan en el trabajo de la tierra y todas se benefician de él. Las relaciones sociales dentro de la comunidad son un elemento clave en la gestión de los recursos compartidos.

La gestión sostenible parte de una ***visión holística** del campo cultural, que toma en consideración la interdependencia dinámica entre todos los recursos y agentes que intervienen en su explotación. Desde este punto de vista, la cultura aparece como un sistema vivo, múltiple y poliédrico, en equilibrio inestable y cambio permanente, que muta, se transforma y se reproduce sin cesar, desde todos los puntos. La inversión debe

por tanto dirigirse a toda la cadena de valor del ecosistema cultural y, a partir de ahí, generar un marco de posibilidades con capacidad para mantenerse y reproducirse por sí mismas. De lo que se trata, en definitiva, es de crear modos de habitabilidad del ecosistema cultural que lo piensen en términos de ***permacultura**.

La permacultura es un concepto heredado del campo de las ciencias medioambientales que hace referencia al diseño de hábitats humanos equilibrados que integran armónicamente la vivienda y el paisaje, ahorran materiales y producen menos desechos, a la vez que conservan los recursos necesarios para el mantenimiento de la comunidad. Trasladada al ámbito cultural, la permacultura redefine la idea misma de recurso cultural, que incluye no sólo las infraestructuras materiales sino también los recursos humanos como las personas y las comunidades, los recursos simbólicos como la identidad, el prestigio y el reconocimiento entre pares, y los recursos inmateriales como el conocimiento, la experiencia, las metodologías y los procesos de trabajo, la documentación y la generación de archivos, los sistemas de recepción, apropiación y remezcla de esos procesos, metodologías y conocimientos, las redes de confianza, las alianzas y las complicidades. Todos estos recursos constituyen a la vez el escenario de acción y la materia prima del ecosistema cultural.

Otro de los elementos, que a menudo se olvida, es la ficción, o más bien, las ficciones, los imaginarios que compartimos y a través de los cuáles nos relacionamos. Nuestro común es también un común ficcional. "Un mito puede ayudar en la tarea de sostener una comunidad, o de hacer sus prácticas sostenibles", nos recuerda la bióloga y filósofa Donna Haraway[10]. Como ella, creemos que las ficciones aportan a los ecosistemas en los que se inscriben, no sólo un imaginario compartido, sino también estabilidad, pues dotan a las personas que integran la comunidad de una más acertada comprensión de la complejidad de sus prácticas. La ciencia-ficción, los futuros especulativos, la ciencia-fantasía, la ficción especulativa generalmente tienen que ver con la interpenetración de lenguajes y fronteras, con los cruces entre 'yoes' problemáticos e inesperados y con la exploración de mundos posibles. Las ficciones -el modo en que nos imaginamos a nosotras mismas e imaginamos nuestra relación con los demás- son, en sí mismas, una tecnología generativa que debe ser tenida en cuenta para la sostenibilidad del conjunto.

La interdependencia exige pensar y actuar con una visión de conjunto que permita la contaminación y las alianzas a veces insospechadas. El ruido y la interferencia es lo que

10 http://es.wikipedia.org/wiki/Donna_Haraway

hace mutar a los ecosistemas abiertos. Pero esto debe acompañarse de una ética de la corresponsabilidad, referida tanto al uso de los recursos como a la creación de unas condiciones equitativas de intercambio y apropiación.

Los caminos del deseo

Antes de diseñar los parques públicos, las urbanistas soviéticas esperan a que caiga la nieve. ¿Por qué? Porque así son las personas que transitan diariamente por ese espacio quienes trazan de manera natural los recorridos que les resultan más convenientes. Sobre el rastro de esos pasos espontáneos, se diseña la estructura de los parques. Los llaman caminos del deseo.

En el lenguaje común, los caminos del deseo son los atajos, los recorridos alternativos construidos a partir del uso que suelen aparecer en las zonas verdes de las ciudades. Son una forma de diseño ***bottom-up**, de abajo hacia arriba. En un texto escrito para una serie de fotografías de Ismael Teira, Marisa Gómez los considera como "indicios de un espacio vivo, constantemente creado y destruido por quienes lo habitan" y como "el rastro visible de un acto político". Citando a Gorgie R. Felix Perez-Hita nos dice: "La clave del caminito de deseo no es sólo que sea un sendero que haya hecho una persona o un grupo, sino que esté hecho contra la voluntad de alguna autoridad que querría que fuéramos por otro camino menos conveniente."

Las estructuras diseñadas a partir del uso exigen un esfuerzo de evaluación permanente. Hay que revisar que las infraestructuras se siguen utilizando de la misma manera y revisar los cambios ocurridos en el ámbito de actuación en que se inscriben. Cada proyecto es particular. Todos mutan, pero no todos mutan de la misma manera. Por eso hay que habilitar mecanismos de evaluación lo suficientemente flexibles como para poder ser re-adaptados en cualquier momento. No pueden diseñarse a priori, solo sobre la marcha.

Las organizaciones pequeñas son en general más aptas para el diseño dinámico. Son más flexibles, más ligeras, más adaptables, más productivas en un sentido generativo, es decir que tienen más capacidad para producir pequeños cambios y adaptar su estructura a ellos. Son en definitiva un laboratorio permanente para poner en práctica el diseño dinámico. Pero también son más frágiles. Las estructuras pequeñas, habituales en el

sector cultural, a menudo se enfrentan a un problema de crecimiento. O más bien, de re-dimensión constante de su modelo organizativo en función de los proyectos en los que se trabaje en cada momento, que exigen crecer en una dirección y un momento determinados y decrecer a continuación, sin perder operatividad ni desmembrar a la comunidad. Por eso, desde las políticas públicas hay que destinar recursos a estas pequeñas estructuras-laboratorio: protegerlas, cuidarlas, identificar sus necesidades y dotarlas de los medios necesarios para que desarrollen su potencial.

Normalmente, las políticas culturales, inspiradas en los modelos de gestión empresarial, están muy preocupadas por la planificación y la rentabilidad. El resultado de la inversión en cultura debe ser rápido y tangible, debe poder cuantificarse en términos económicos y justificarse en términos políticos. Pero la creación cultural tiene otros tiempos y otras necesidades. La creación es, de por sí, una actividad de cocción lenta e intensidad variable, es cambiante e imprevisible. Y requiere unas políticas de apoyo que lo tengan en cuenta. La planificación ha de ser más bien la previsión de un marco de posibilidades que pueden darse, o no, o darse en un sentido diverso al que se había imaginado. Deben ser políticas atentas a los cambios, cercanas y dialogantes, capaces de reaccionar ante las transformaciones del entorno y los usos que surgen de la comunidad.

En 1935 Gerard de Lacaze-Duthiers[11] decía: "Entre el arte y la autoridad media un abismo. Uno y otra son las representaciones de dos orbes distintos, diametralmente opuestos”. Durante mucho tiempo, las políticas culturales se han construido sobre ese antagonismo, según el cuál la creación y la institución pertenecen a mundos irreconciliables. La razón de ser de la institución ha sido, como apunta Suely Rolnik, la de preservar a cualquier precio el orden establecido, mediante estructuras de vigilancia que encierren las prácticas creativas en un marco controlado y previsible. La razón de ser del arte, por el contrario, ha sido la de buscar las grietas de las estructuras establecidas, las pequeñas aperturas a través de las cuáles alcanzar, aunque sea de manera temporal, unas mínimas condiciones de libertad. Es en esta dinámica de antagonismo, de lucha entre intereses, lenguajes y finalidades opuestas, como se ha entendido durante mucho tiempo la relación entre las instituciones y las prácticas creativas. Es cierto que la creación es un territorio complejo, imprevisible, libertario y a veces sucio que tiende a tomar forma en relaciones movedizas que entran y salen del espacio institucional, no siempre de acuerdo con el marco de acción previamente establecido. Para la institución, es difícil abandonar el control férreo de los contenidos, los presupuestos, los modelos de gestión. Es difícil explorar otras formas de relación. Pero ese es un modelo caduco. Los nuevos tiempos exigen un cambio de modelo,

11 http://fr.wikipedia.org/wiki/G%C3%A9rard_de_Lacaze-Duthiers

presidido por la audacia, la co-responsabilidad y una nueva ética del intercambio y la cooperación.

En el Summerlab de 2010[12], celebrado en el centro de arte Laboral de Gijón, la presencia del bloque transfeminista generó histeria en las oficinas de la institución. El entonces director del Summerlab, Pedro Soler recuerda: "La directora de Laboral me dijo: hay dos reglas aquí: la primera es prudencia, y la segunda... prudencia. Entendí su punto de vista. Pero hay ocasiones en las que no hay lugar para la prudencia, en las que se dan movimientos energéticos y creativos que la institución no puede y no debe ignorar, corrientes de pensamiento ultra-contemporáneas, tentaculares y sinceras, que están formándose ahí mismo, a las que la institución debe acompañar, proteger y nutrir." Como dice José Ramón Alba, es hora de "abandonar definitivamente esa especie de sensatez mal entendida que nos ha llevado a una aquiescencia y empujado a una desmoralización cómplice."

Flujos, experiencias y otros recursos invisibles

Pensar en el campo cultural como un ecosistema, hemos dicho. Lo interesante de este concepto es que introduce una perspectiva distinta a la hora de valorar eso que hemos llamado cadena de valor de la producción cultural. Si en los modelos de gestión tradicionales el valor se ha situado en el nivel de los equipamientos, en los modelos que proponemos el valor se desplaza hacia los ***capitales intangibles**, que incluyen elementos como el I+D, el aprendizaje, las metodologías, los conocimientos o las experiencias. Lo que nos interesa son los flujos e interacciones entre todos estos elementos ya que pueden ser explotados sin agotarse, abriendo potencialidades de desarrollo y re-apropiación.

Una dificultad es dar con los indicadores adecuados para valorar qué recursos producen valor y cuál es ese valor concretamente, en qué nivel de la cadena actúa y con qué intensidad. La artista Ania Bas, en el marco de un proyecto de colaboración con la corporación de centros de investigación Tecnalia, creó una "moneda creativa" -las Labanias- para medir el valor de las experiencias y situaciones no cuantificables.

Un modelo de gestión sostenible debe además facilitar la circulación entre estos elementos intangibles y el acceso a los mismos, de manera que puedan ser re-utilizados libremente

12 http://www.laboralcentrodearte.org/es/actividades/summerlab-2010

por los diversos agentes del sistema. Se trata de fomentar el aprovechamiento de los recursos pre-existentes y trabajar a partir de lo que ya hay. El proyecto Active Archive, puesto en marcha por la organización de media art Constant, en Bruselas, trabaja exactamente en esta dirección. Es una plataforma de software compartida entre colectivos y entidades culturales que ponen en común sus fondos documentales, de acuerdo con una lógica multi-direccional en la que los datos son aportados, utilizados y transformados por todos los agentes que intervienen en el circuito.

Obviamente, la circulación del conocimiento necesita redes de cooperación sólidas, mediadas por la confianza y el intercambio entre pares, que dejen de lado la lógica de competitividad que suele inspirar las políticas públicas. Ya no se trata de competir entre agentes sino de alimentar los recursos comunes. Es lo que en el ámbito anglosajón se denomina estrategias win/win: si tú ganas, yo gano porque el ecosistema al que pertenecemos ambas se fortalece, porque tu ámbito de experiencia es -puede ser- también el mío, tu conocimiento y tu riqueza son el conocimiento y la riqueza de la comunidad. Como dice Nuria Enguita: "La experiencia del proceso no se visualiza adecuadamente en el museo ni en los grandes eventos internacionales, está en las redes de personas y lugares donde se producen y en una sedimentación discursiva que se va procesando poco a poco, y que puede incidir en un contexto social mediante el diálogo con sus agentes activos".

Es importante notar que cuando hablamos de conocimiento no nos referimos solamente a los fondos documentales o el conocimiento formalizado. También a los saberes informales y las experiencias. Las prácticas son el cúmulo de todas estas modalidades de saber. El Banco Común de Conocimientos de Platoniq sería un caso de transferencia de saberes, de tipo diverso, mediante dinámicas de aprendizaje y responsabilidad distribuida. Es un laboratorio de educación mutua de ciudadano a ciudadano, a raíz de la expansión del software libre, las redes sociales y los sistemas de intercambio de archivos ***p2p**. El objetivo es desarrollar espacios de transmisión libre de conocimientos y potenciar los saberes colectivos – es decir, las capacidades del tejido social en su conjunto- como un bien común. Es también una forma de validar los saberes que normalmente quedan invisibilizados y de romper estructuras de poder. Todas saben hacer algo que puede ser requerido como aprendizaje necesario. El estudiante macarrilla que hace peyas, enseña a la profa de filosofía a limpiar el carburador de la moto. No importa qué enseña, la estructura de la escuela que coloca a las estudiantes como sujetos pasivos que aprenden se rompe en mil pedazos colocando a las dos partes en un universo distinto en el que se pueden mirar de una nueva forma.

Hablemos de dinero. Financiación en las prácticas creativas

La cultura siempre ha sido uno de los sectores profesionales con mayor precariedad laboral. Incluso en tiempos de prosperidad, cuando se movilizaban grandes dotaciones presupuestarias para construir museos o programar eventos multitudinarios, las trabajadoras de la cultura (artistas, productoras, comisarias, mediadoras...) han sido profesionales mal pagadas, empleadas a menudo en situaciones irregulares, mediante regímenes de prestación de servicios o a través de empresas de trabajo temporal, y a menudo sin contratos laborales, como "falsas autónomas" o "autónomas a tiempo completo", con altas dosis de flexibilidad e inseguridad. Y no hablamos solo de las freelances o trabajadoras autónomas. También dentro de las propias instituciones culturales, incluso las de mayor prestigio. Un ejemplo. Se recomienda que en una organización cualquiera, para que la distribución de sueldos sea equitativa, la horquilla salarial – esto es, la diferencia entre el sueldo más alto y el más bajo- no debe superar las 3 unidades. En las instituciones culturales del Estado español, como promedio, las directoras o gestoras de alto rango reciben un sueldo hasta 8 veces superior al de las trabajadoras de esa institución.

Hoy nos encontramos frente a una crisis de financiación de la cultura sin precedentes. Esta situación se explica por la confluencia entre dos tipos de factores: por un lado, la creciente desaparición de la esfera pública, motivada por el crecimiento de políticas neoliberales (acrecentada por las reducciones presupuestarias derivadas de la crisis económica), y por otro, la ineficacia de las industrias culturales tradicionales para generar formas de riqueza distribuida, no dependientes de los ***derechos de autor**.

Tal y como nos recuerdan desde el Free Cultural Forum, pese a que las industrias culturales tradicionales se nutren de la producción colectiva y social de cultura, no han sabido entender o incorporar las lógicas colaborativas, imponiendo marcos de apropiación privativa sobre los bienes culturales comunes y creando una falsa economía de la escasez. El mismo documento señala algunos principios básicos relativos a la financiación de las prácticas creativas: la devolución al ***dominio público** de las obras financiadas con fondos públicos, para facilitar su circulación y que el público que ya pagó por ellas pueda usarlas y reutilizarlas; la puesta en marcha de deducciones fiscales para fomentar la micro-financiación y la liberación de las obras con licencias no restrictivas; una mayor participación en las decisiones sobre la inversión pública en cultura; la creación de canales

alternativos de distribución. Las políticas culturales deben tener como objetivo fomentar la diversidad cultural y dar apoyo a plataformas de colaboración; el fortalecimiento de las redes de productores independientes y distribuidores y fabricantes deben ser fortalecidas y representadas en la radiodifusión pública; y la elaboración de estudios de impacto para nuevas políticas en materia cultural, de modo que se analicen los efectos sobre los bienes comunes culturales y cognitivos antes de implementar propuestas de regulación.

Esta forma de pensar los mecanismos económicos sobre los que se ha de sostener la cultura, centrados sobre nociones de colaboración, cooperación social y redistribución de rentas, choca de frente con los planes de promoción del emprendizaje lanzados por las administraciones públicas en el que la individualidad del sujeto creativo prima sobre lo común. La figura del emprendedor, que debe captar flujos de producción social para privatizarlos y extraer rentas a través de la explotación de derechos de propiedad intelectual, choca de frente con la visión de la producción basada en comunidades de afectos tal y cómo se explora en otros capítulos de esta misma obra. Es por esta razón que resulta tan necesario re-inventar mecanismos para no tan sólo financiar sino también explotar la cultura de forma colectiva.

En los últimos años, han visto la luz diferentes iniciativas de financiación alternativa de la producción cultural. Por su vinculación explícita con la filosofía del código abierto, nos parece relevante citar al menos una de ellas: Goteo[13]. Es, en esencia, una plataforma para la financiación colectiva o ***crowdfunding**, que permite a responsables de iniciativas y proyectos solicitar a través de internet microdonaciones, para sacar adelante sus ideas. En demasiadas ocasiones los sistemas de crowdfunding al uso son, de facto, sistemas de preventa: grupos que quieren grabar disco y que ofrecerán una copia a todos los que apoyen su trabajo, diseñadores de ***gadgets** que necesitan reunir un número determinado de clientes potenciales para que les resulte rentable producir un dispositivo. En Goteo, las contribuciones no son de clientes, sino de promotoras de un bien común. El proyecto apela a todas las participantes a sentirse corresponsables en el desarrollo de iniciativas que beneficien el bien común, que alimenten el ámbito de lo público. Para lanzar una iniciativa a través de Goteo, es necesario que como parte del proyecto, sus responsables compartan información y conocimientos, que abran a la comunidad la posibilidad de utilizar los recursos que el proyecto genera, o que los contenidos que se han creado sean libremente reutilizables por todas. Goteo es en definitiva una incubadora del procomún, una plataforma para potenciar y cuidar aquello que es de todas, que genera unos retornos colectivos.

13 http://www.goteo.org/

Código abierto y devolución social

Esta necesidad de repensar los circuitos económicos de la cultura nos lleva a pensar en prácticas culturales que escapen del ensimismamiento y del autismo que ha caracterizado ciertos usos para así empezar a pensar en prácticas que conlleven cierta devolución social. Practicas que no depreden lo público o lo común sino que se inserten de forma más sostenible creando beneficios y retornos colectivos. Siguiendo esta lógica vemos que la Comisión de Cultura de Acampada Barcelona del 15M insiste en la idea de "devolución" en el sentido de limitar la privatización de los capitales intangibles (saberes, archivos, metodologías, procesos de aprendizaje, etc.) financiados con recursos públicos y cuestionar las ayudas a los proyectos y entidades culturales que pueden mantenerse de manera autónoma sin la contribución económica de estas ayudas públicas.

El retorno puede ser de orden diverso: económico, simbólico, en forma de saberes, prototipos o incluso infraestructuras que vertebran lo social. Pero es fundamental que los productos y servicios realizados por una comunidad encuentren un canal de regreso a ella que contribuya a su mantenimiento. En estos casos, la aplicación de licencias que garanticen que las obras se sitúen en el dominio público es un eje imprescindible de sostenibilidad, así como la transparencia en la gestión de los recursos públicos y la necesidad de reducir la precariedad de las agentes que aportan sus saberes y capacidades al conjunto del ecosistema. Si una práctica precariza a las personas y comunidades que intervienen en él, ya sea en términos económicos, materiales, políticos o afectivos, no es sostenible.

"Hay que reconsiderar las subvenciones a las empresas y entidades culturales que extraen un beneficio económico desproporcionado, mediante la limitación de esta ayuda o del regreso al dominio público de parte de esta ganancia."

El "Manual de uso para la creatividad sostenible" elaborado en el marco del Free Cultural Forum en 2010 enumera los siguientes principios básicos para la creatividad sostenible:

1. La reconversión de las industrias culturales no es solo necesaria sino también inevitable.

2. Nunca se ha creado ni ha circulado tanta cultura como en la era digital. En este contexto, compartir demuestra ser esencial para la divulgación de la cultura.

3. Los beneficios que defienden los grupos de presión de las industrias culturales se basan en la producción artificial de escasez.

4. Es necesario reconocer las habilidades y las contribuciones de todos los agentes del ámbito cultural, no sólo las del productor.

5. El contexto digital beneficia tanto a los creadores y emprendedores como a la sociedad civil. Los modelos deseables hacen que sea más fácil para los usuarios, los consumidores y los productores relacionarse entre ellos. El papel de los intermediarios tiene que ser revisado según el prisma de una idea de colaboración.

6. Internet es una herramienta esencial para establecer el contacto entre los creadores y el público. Esta es una de las razones por las que es necesario garantizar el libre acceso a Internet para todos.

7. Los gobiernos que no promueven las nuevas formas de creación y difusión de la cultura están generando pérdidas para la sociedad y destruyendo su diversidad cultural.

8. Como ha puesto de manifiesto el caso de Software Libre, la producción y distribución entre pares no es incompatible con las estrategias de mercado y la distribución comercial.

Los tiempos no están cambiando. Han cambiado ya. Los modelos con los que hasta hoy se ha gestionado la cultura han llegado a un punto de agotamiento. Ya no benefician ni a la institución ni a las creadoras. Pero tampoco al conjunto de la sociedad. Necesitamos renovar las estructuras económicas, políticas y sociales con las que nos ***autogobernamos**, re-evaluar las prioridades con las que se administra el dinero público, desarrollar las esferas de valor de la cultura entendiéndola como un bien común y no un simple recurso económico, de usar y tirar, atender a los nuevos flujos e hibridaciones que surgen de la sociedad misma, que ya no es una simple destinataria sino el agente creativo central, y encontrar mecanismos y fórmulas de gestión de lo cultural que lo hagan habitable, rico y sostenible.

RECETA PARA SOSTENIBILIDAD: Ensalada con olivada y membrillo

2 Lechugas grandes

1 Placa de membrillo rojo compacto (del bueno! cortado en tacos pequeños)

200 gramos de queso fresco (cortar a tacos pequeños)

300 gramos de olivas negras SIN HUESO

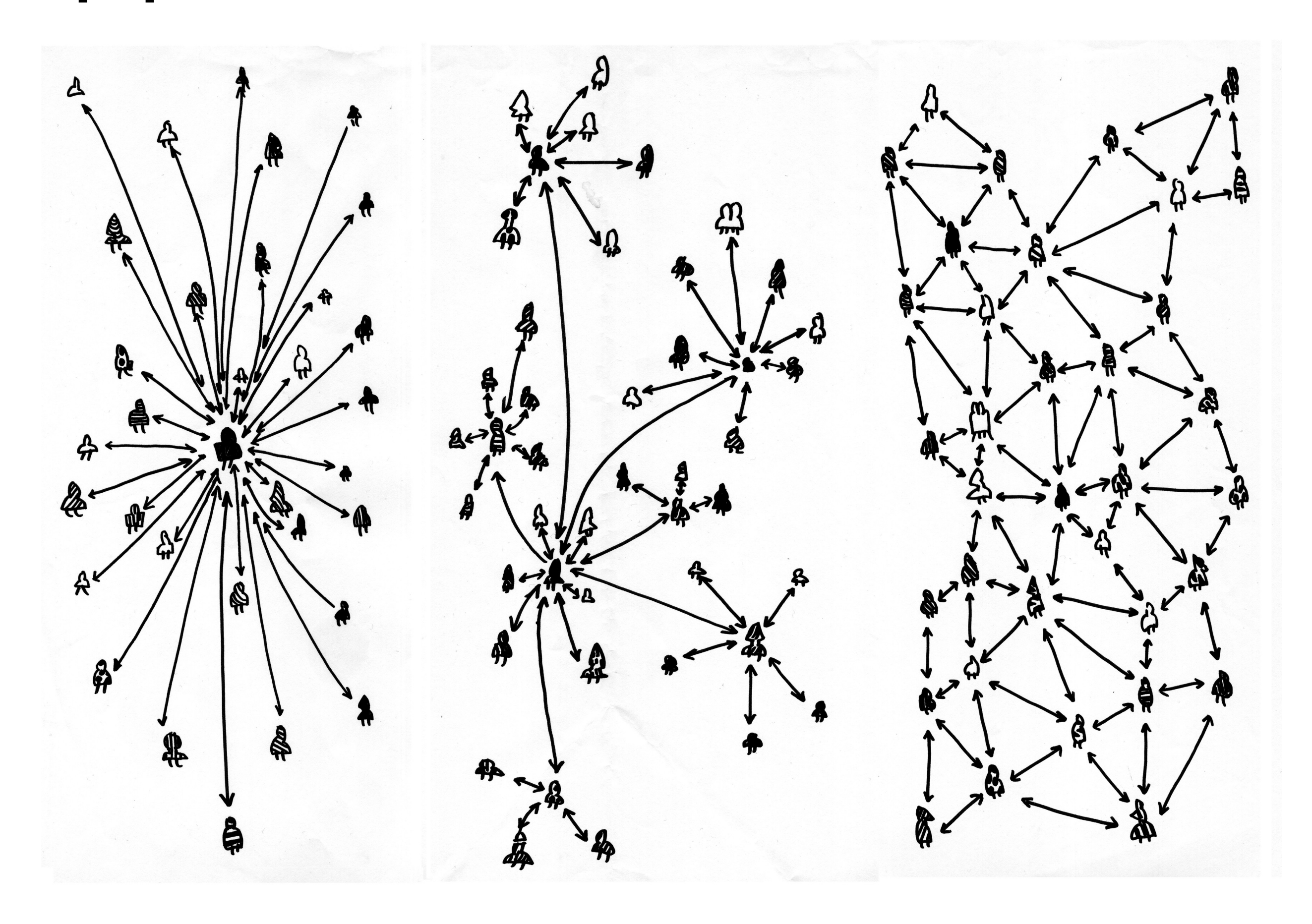
Aceite de oliva

1 diente de ajo

Para hacer la olivada:

Escurrir las olivas y cubrirlas con aceite, añadir un diente de ajo y hacer una pasta fina y espesa con la batidora. Añadir sal al gusto. Aliñar la ensalada con la olivada.

7. p2p



"— *¿Y qué pasa, en los períodos de "enjambres", con esa memoria extraordinariamente compleja que recuerda la estructura de todo el conjunto? Un cerebro electrónico es más "inteligente" que sus elementos, Lauda. Una vez desintegrado el cerebro, las unidades serían capaces de reagruparse. Esto implicaría un plano previo del cerebro…*

—No necesariamente. Bastaría que cada elemento recordara los elementos a los que se asocia. Supongamos que una unidad entra en contacto con otras seis en determinados planos. Cada una de ellas "sabe" lo que ha de hacer con respecto a las otras seis. De este modo, la cantidad de información contenida en cada elemento puede ser mínima, y sólo haría falta algo así como un mecanismo disparador, una especie de señal de atención a la que todos responderían ordenándose y reconstituyendo el "cerebro". Pero esto no es más que un esquema bastante burdo, comandante. Quizá el proceso sea mucho más complicado; los elementos son destruidos con frecuencia, pero esta destrucción no afecta la superestructura."

(De "El invencible", de Stanislav Lem, vía Left Hand Rotation)

Dispositivos que hacen crack

Las redes p2p (redes entre pares; por sus siglas en inglés, peer to peer) permiten compartir archivos entre ordenadores conectados entre sí, sin necesidad de servidores centrales que los alojen. Tras instalar un software llamado cliente p2p, las usuarias entran a formar parte de un ***enjambre** (swarm) en el que pueden descargar y subir archivos de forma simultánea, comunicándose directamente con otros ordenadores. Se trata de compartir sin que sea necesario un cerebro que centralice toda la información, como explica la cita que abre este capítulo, y también sin que se exija una compensación por lo que se da (las usuarias pueden descargar aunque no aporten archivos).

Esta forma de intercambio, dar sin recibir necesariamente nada a cambio, no es una innovación de internet, sino que existe y ha existido en muchos otros contextos a lo largo de la historia. Se sabe que desde la Edad de Piedra ha habido economías del don, sistemas de distribución de los recursos basados en los regalos. Una de las más conocidas es el potlach, ritual practicado por pueblos del noroeste de América hasta principios del siglo XX que consistía en festines anuales en los que cada comunidad regalaba al resto sus excedentes. Detrás de estas prácticas se puede adivinar algo más que altruismo, porque incluso entendiéndolas desde un prisma individualista es beneficioso regalar: si todo el mundo comparte, no hace falta intercambiar. El potlach era una estrategia de adaptación que aseguraba recursos a quienes hubieran sufrido alguna fatalidad que hubiera, por ejemplo, arruinado su cosecha.

En ese sentido nos vale un ejemplo mucho más contemporáneo: la red Memetro[14]. Inspirada en un sistema que lleva años funcionando en París, Memetro se presenta en enero de 2012 en el metro de Barcelona como una asociación para personas "afectadas por el síndrome de olvidarse comprar el billete", trastorno que aparece tras "un evento traumático casi siempre relacionado con la noticia de la abusiva subida de precios anual" (sic). A cambio de pagar una cuota menor de lo que cuesta el abono mensual, sus integrantes tienen un seguro ante la fatalidad de toparse con un revisor: Memetro se hace cargo de la multa. No es una red p2p pura porque aquí sí hay "cerebro" en forma de asociación que gestiona el fondo común. Más fiel al modelo p2p pueden ser las acampadas

14 Memetro: http://www.memetro.net/sindrome-memetro/

del movimiento 15M y Occupy: sistemas complejos motivados por la búsqueda de beneficios difusos para toda la comunidad y, en la práctica, completamente incontrolables. Aunque traten de dotarse de mecanismos de regulación y planificación (comisiones de coordinación e infraestructuras, mapas o puntos de información), en los momentos álgidos de movilización es virtualmente imposible saber qué está pasando en todos los puntos de la plaza pero todas las personas contribuyen al funcionamiento orgánico de la acampada. Son ecosistemas productivos (generan conocimiento) y sostenibles, al menos hasta que ceden a presiones como intervenciones policiales o interacciones personales que no siguen los procesos asamblearios.

Una vez que hemos entendido que las redes p2p estaban ahí antes que el intercambio de archivos digitales y que cuando hablamos de ellas no nos referimos simplemente a cierto tipo de software (de hecho, la mediación tecnológica es lo menos interesante, en cuanto a prácticas culturales se refiere) podemos pasar a explicar sus características.

Una red p2p puede definirse por su grado de descentralización. Aunque Napster se considere pionera del p2p, estaba centralizada porque hacía falta un servidor que funcionaba como punto de enlace entre los nodos (los ordenadores que se descargaban archivos). La industria lo tuvo fácil para librarse de Napster, bastó con que un juez decretara el cierre de sus servidores.

El problema de las redes p2p es que como no hay servidores centrales es muy difícil saber en qué nodo está la información que buscas. Dicho en otras palabras, el precio que pagas para tener autonomía es perder eficiencia. Para mantener un equilibro entre autonomía y eficiencia se han desarrollado protocolos híbridos, menos puros pero más eficientes. BitTorrent funciona mediante torrents, algo así como los índices de los datos que comparten las usuarias, y estos torrents necesitan trackers, que son rastreadores que los localizan (por ejemplo, el buscador de torrents The Pirate Bay). Un tercer tipo se conoce como p2p puro y responde a redes en las que todos los nodos se vinculan unos a otros de igual manera. Así funciona Gnutella, una red de intercambio completamente distribuida.

Una topología de red descentralizada especialmente interesante es la ***red en malla (mesh)**, en la que todos los nodos están conectados entre sí, bien sea directamente o bien pasando por otros nodos. En una red en malla, todos participan en la diseminación de información y no puede existir ninguna interrupción en las comunicaciones porque no es indispensable pasar por ningún nodo para fluir por la red. Así, no hay manera de filtrar la información ni censura posible.

Al margen de las telecomunicaciones, las redes distribuidas han sido conceptualizadas desde muchos ámbitos. Desde la filosofía, Deleuze y Guattari explican el rizoma[15], un modelo de relación y de creación en el que la organización no se regula mediante líneas de subordinación jerárquica sino que cualquier elemento incide en el otro. Es un modelo de implicación que procura una cultura no anclada en estructuras, que genera elementos múltiples y autónomos, que no opera por división y que aborrece las polaridades. "Un rizoma no comienza ni termina, siempre está en el medio, entre las cosas, es un ser-entre.(…) No designa una relación localizable y que va de uno a otro, y recíprocamente, sino una dirección perpendicular, un movimiento transversal que lleva uno al otro, arroyo sin comienzo ni fin, que corroe sus orillas y toma velocidad entre las dos" (1997). Una estructura que no busca un centro de dependencia sino que todo se mueve por una influencia interconectada. Cada elemento se define en relación a otro y se aprende y se genera desde todos los puntos.

Como va quedando claro, estas redes conllevan propiedades muy ventajosas para la libre circulación de conocimientos y el aprovechamiento de recursos en comunidad.

- Son robustas. Las redes p2p son especialmente ***resilientes**, un término sacado de la biología que indica la capacidad de los sistemas para absorber perturbaciones sin alterar significativamente sus características de estructura y funcionalidad. El p2p se presenta como estrategia para mantener la libre circulación de contenidos en internet, sobre todo cuando el cierre de Megaupload ha puesto de manifiesto la vulnerabilidad de la distribución de contenidos mediante servidores de descarga directa.
- Son escalables. Cuanto más aportemos a la red, todas tenemos más. Las redes son más efectivas cuando aumenta la masa crítica enredada.
- No son recíprocas (al menos de forma explícita). Cada nodo contribuye según su capacidad y habilidad y cada una toma lo que necesita.
- Son muy eficientes. Que no se exija la reciprocidad significa que los recursos se distribuyan de manera óptima según necesidades.
- Son diversas. Las redes sin centro ni periferia permiten el acceso a contenidos no mayoritarios o poco estandarizados. Fomentan la larga cola, sobre la que hablaremos luego.
- Son holópticas. El holoptismo es la capacidad de los iguales para involucrarse en procesos que permiten a los participantes el libre acceso a toda la información sobre los otros participantes; no en términos de privacía sino de su existencia,

15 DELEUZE,G. y Guattari, F. *"Introducción:Rizoma"en Milmesetas*. Ed. Pre-textos, Valencia, España, 1997

contribuciones y características. Esto contrasta con el panopticismo característico de los proyectos jerárquicos, en los que una élite se reserva el conocimiento total de lo que ocurre, mientras que los participantes sólo tienen acceso según lo que necesiten saber (Bauwens).

• Pueden ser anónimas. Las partes no tienen que conocerse para funcionar. En las redes p2p hay millones de personas que cooperan con quien no conocen. Anonymous es un ejemplo de colectivo activista que opera sin conocerse a sí mismo (aunque se pueden plantear dudas sobre si realmente se trata de una comunidad).

El uso de las redes p2p en internet es uno de los factores que han acelerado el cambio de paradigma cultural del que trata de hacerse cargo este libro. Las prácticas p2p se han extendido más allá de compartir archivos, fomentadas por soportes tecnológicos y por un marco institucional y normativo emergente (licencias libres como las ***Creative Commons**, entidades que promueven la cultura libre, etc), y permiten aflorar nuevas formas de pensamiento y de conciencia compartida. En palabras de George Siemens (2010)[16], "la gente no piensa junta para llegar a determinadas conclusiones, sino que más bien cada uno de nosotros piensa por su cuenta y obtiene valor colaborativo de la conexión y la combinación de ideas".

Están relacionadas con la cultura de la participación y la inteligencia colectiva como estrategia para gestionar y producir conocimiento complejo de manera colaborativa. Aparecen primero en relación a la cultura popular, pero las prácticas y habilidades adquiridas repercuten en aspectos sociales, políticos y económicos a todas las escalas (Jenkins, 2008 : 14-33)[17]. En enero de 2012 se ha lanzado el proyecto Wikirating, que tiene como objetivo convertirse en una agencia de calificación "realmente independiente y transparente" que base los ***ratings** en datos aportados por internautas de todo el mundo. Por el momento es un experimento con nula incidencia en los mercados financieros, pero cuando un adolescente llamado Shawn Fanning creó Napster en 1999 tampoco podía predecir nadie qué consecuencias para la industria tendría su invento.

Máquinas de doble filo

16 George Siemens. *Conociendo el conocimiento*. Nodos Ele, 2010

17 Jenkins, Henry, *Convergence Culture: La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Paidós, Barcelona, 2008, pp. 14-33

Las características de las redes p2p abren un sugerente campo de posibilidades. Desde hace 5 ó 6 años se habla de economía p2p, urbanismo p2p, gobernanza p2p, activismo p2p y otras mil declinaciones del término. Cuando decimos p2p no nos referimos a cualquier proceso que tenga lugar en redes distribuidas, sino que designamos específicamente los que buscan incrementar la participación de los nodos involucrados en condiciones de igualdad de poder.

Por ejemplo, Michael Bauwens define la economía p2p[18] como aquella que produce valor de uso para una comunidad de usuarios, en lugar de valor de cambio para el mercado; está dirigida por la propia comunidad de productoras, y no por la distribución del mercado o la jerarquía corporativa (gobernanza p2p); y hace el valor de uso libremente accesible sobre una base universal, mediante nuevos regímenes de propiedad común. Se trata de una forma de propiedad distinta a la pública y a la privada, un tercer tipo, que está acompañada por una nueva ética del trabajo, la ética hacker, y por un nuevo movimiento político y social que intenta promover su expansión, el de la cultura libre (2005).

Otro ejemplo de gobernanza p2p es lo que intenta el Partido Pirata y otros proyectos que tratan de aplicar herramientas telemáticas para incrementar la participación ciudadana en la democracia. Más allá va la netocracia, que propone un sistema político basado en una red distribuida en la que todos los agentes deciden sobre sí mismos y no pueden hacerlo sobre otros actores. En este sistema no se pueden tomar decisiones binarias (sí o no) o alcanzar consensos unánimes; como mucho se puede proponer que se sumen otros agentes de la red y esperar un efecto de contagio o bola de nieve. Se crítica así el sistema democrático en sí mismo, alegando que a menudo se incurre en "la tiranía de la mayoría", que gobierna sobre las minorías. Se rompe el pacto social, blablá.

Por la propia opacidad de las redes p2p, en las que ningún nodo puede tener una visión de conjunto ni saber de un vistazo quién pertenece o no a la red, estas pueden tener un carácter ambiguo o indefinido. Anonymous es el prototipo de subcultura bizarra y oscura, cuya actividad raya lo ilegal y lo socialmente reprobable y para la que no hay nada sagrado o prohibido (salvo la pornografía infantil). Un enjambre de espacios temporales cambiantes en los que ser completamente anónimos para luchar por la libertad en Internet. No son una organización, no tienen estructura ni dirigentes, y coordinan espontáneamente sus acciones sin darse ni recibir órdenes. Son capaces de unirse rápida y ágilmente para atacar un mismo objetivo, y después romperse y dispersarse, pero

---

18 M. Bauwens "*The Political Economy of Peer Production*" http://www.ctheory.net/articles.aspx?id=499. Traducción en http://p2pfoundation.net/La_econom%C3%ADa_pol%C3%ADtica_de_la_Producci%C3%B3n_entre_iguales

quedando preparadas para reagruparse y emprender una nueva presión. Es una autoorganización en tiempo real que parece surgir de la nada, pero que es reconocible porque se mueve de una forma más o menos rítmica.

El elogio de la desregulación puede llevarnos a lugares poco innovadores y, sobre todo, poco ventajosos para el 99% de la humanidad: los propuestos por el neoliberalismo en las últimas tres décadas.

Los sistemas p2p son idóneos para la diseminación de la larga cola[19], una forma de ver el mercado según una propiedad estadística que implica que la suma del volumen de todos los elementos poco frecuentes es mayor que el volumen de los más frecuentes (Anderson, 2004). En otras palabras: el futuro de los negocios pasa por vender poca cantidad de unidades de muchos productos distintos. Por ejemplo, que las industrias del entretenimiento dejen de concentrarse en los superventas y produzcan más variedad. En este sentido, el capitalismo netárquico puede ensayar estrategias parecidas al p2p para continuar funcionando, incluso privatizando las externalidades de redes aparentemente descentalizadas.

Aunque no sea una red p2p pura, la propia Internet, como red punto a punto, fue diseñada para funcionar de manera poco centralizada. Su arquitectura y los elementos jerárquicos que la definen (protocolos IP, servidores de nombre de domino, etc) escapan del control de los gobiernos estatales. Sin embargo, se sabe que la propia noción de internet como red entre iguales está en crisis a nivel técnico (regulaciones para proteger la propiedad intelectual en el marco de ACTA ponen en peligro la neutralidad de la red) y es muy discutible a nivel social (la brechas de acceso y participación: no todo el mundo tiene un ordenador ni sabe cómo usarlo). Un síntoma muy claro de la privatización del conocimiento que produce la inteligencia colectiva en red se da en la web social (llamada empresarialmente Web 2.0), en la que los contenidos compartidos por las usuarias son rentabilizados por muy pocas grandes empresas como Google, Facebook o Yahoo.

De cualquier manera, las economías p2p y capitalista están muy conectadas y son interdependientes. En el marco de la cultura, la primera promueve la circulación de ideas pero no puede proveer directamente un ingreso para las creadoras; es la segunda quien lo hace, privatizando la creación. Alguien que haga música y ponga sus discos en internet para que sean descargados en redes p2p conseguirá que los conozca mucha gente y que vayan a sus conciertos, que será donde obtenga beneficios económicos.

---

19 Anderson, Chris,"*The Long Tail*". Wired, octubre de 2004.http://www.wired.com/wired/archive/12.10/tail.html

El acceso abierto a los recursos comunes, en un contexto de economía de la escasez, suele conducir a "la tragedia de los comunes", situación en la cual algunos agentes, movidos por egoísmo e intereses personales, se apropian de ellos. Existen comunidades p2p cerradas para preservar la capacidad de autoregularse, incluso en cuanto al intercambio de archivos. Por ejemplo, hay foros especializados en mantener escrupulosamente cuidadas colecciones de cine de autor que exigen invitación y subir un mínimo de archivos. Así evitan free-riders y que se degraden los contenidos. A una escala más ambiciosa, se pueden pensar mecanismos de renta básica para las productoras culturales, desde el sistema de impuestos propuesto por el creador del movimiento del software libre, Richard Stallman, hasta la Licencia General Opcional propuesta en Francia para retribuir directamente a las autoras en compensación por los contenidos descargados en internet.
En su libro Remix[20], Lawrence Lessig (impulsor de las licencias ***Creative Commons**) augura que las creadoras exigirán cada vez más el control sobre su creatividad y dejarán de ceder sus derechos a entidades de gestión. Pone como ejemplo un concurso para fans de La Guerra de las Galaxias en el que se invitaba a hacer remezclas con la condición de que los derechos intelectuales pasarían a ser propiedad de la productora de George Lucas: los fans se negaron e iniciaron una pequeña revuelta que obligó a cambiar las bases. La evidente mala imagen que tiene la industria del copyright puede sentar las condiciones para que las creadoras construyan con eficacia redes de igual a igual para la gestión de sus derechos.

[seguir desarrollando]

***Nota:** *Este capítulo fue cerrado sin que se pudieran terminar durante el booksprint algunos de sus apartados. Hemos decidido dejarlo tal como se quedó para que se puedan apreciar las líneas que iban a desarrollarse y porque, además, lo inacabado del texto no entorpece la comprensión en su lectura. También queremos recordar que éste decálogo invita a la continuación, revisión y/o modificación se sus contenidos.*

Referencias:

20 L.Lessig, *"Remix"*, trad. por Maryam Itatí Portillo et al., Icaria, Barcelona [en imprenta].

Nuevas economías de la cultura: Parte 1. Tensiones entre lo económico y lo cultural en las industrias creativas. YProductions, Barcelona, 2009, p. 92.

http://www.ypsite.net/recursos/investigaciones/documentos/nuevas_economias_cultura_yproductions.pdf

Benkler: The Wealth of Networks

http://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&ved=0CDAQFjAA&url=http%3A%2F%2Fwww.benkler.org%2FBenkler_Wealth_Of_Networks.pdf&ei=RW9vT-LoJeLF0QXa6ryNAg&usg=AFQjCNGi6JCeYAVudyYe4ZWASIvpQwkUNg&sig2=IU4cBdNcPvWw0FrtYqoqKA

Se va a liberar la traducción de Medialab-Prado próximamente.

RECETA PARA P2P: Tarta de queso con chocolate y mermelada de fresa

4 tartas de queso de supermercado

Mermelada de fresa

200 gramos de chocolate negro

Una nuez de mantequilla

Abrir la tarta por la mitad y añadir una fina capa de mermelada de fresa. Reconstruir la tarta y, aparte, en una cazuela pequeña fundir el chocolate y con la mantequilla y un vaso de agua. Remover a fuego muy lento hasta conseguir una fina crema.

Echar el chocolate encima de las tartas.

(La salsa de chocolate está estupenda con medio vaso de whisky en lugar de agua)

8. AFECTOS. Ética de los cuidados. Poner la vida en el centro

Introducción

Hace unos meses, alguien formulaba en una conferencia poco concurrida la siguiente frase: "La vida es una cárcel y es la vida el campo de batalla". Dicho de forma descontextualizada resulta aterradora. Y no es ni desde el miedo ni desde el resentimiento desde donde queremos conjugar las tesis que conforman este texto. Pero quizás sí desde el desgarro. Un desgarro como gesto radical que va más allá de la izquierda y la derecha, más allá de la cultura o la economía, que está relacionado con lo que necesitamos recuperar urgentemente porque constituye nuestro problema: "el querer vivir" (López Petit, 2009). Necesitamos espacios/tiempos en los que la vida sea el centro. Necesitamos tomar conciencia de las experiencias de personas que deciden vivir en resistencia como única forma de autogobierno, que es imprescindible en la conformación de comunidades donde los afectos y el cuidado de la vida suponen un recurso sin el cual éstas no existirían.

Tal y como aclaran dos conocidos teóricos, "hablar de amor, alejado de sentimentalismos, es hablar de afectos, de solidaridad, de cooperación y de comunidad. El amor es un proceso de la producción de lo común y de la producción de subjetividad". El amor contribuye al "incremento de nuestro poder para actuar y pensar" (Negri y Hardt, 2009). Es por ello que resulta inevitable abordar la urgencia de reclamar un espacio para la reproducción de la vida que esté basado en relaciones y estrategias que no invisibilicen.

Resulta paradógico observar que mientras algunos trabajos conocidos como "trabajo familiar o asistencial", aquellos que se preocupan por el cuidado, la manutención o la protección, son relegados a una esfera invisible y desprestigiada, esta misma retórica es absorbida por la lógica del ***capitalismo cognitivo** en el que el trabajo impone formas de flexibilidad extrema, en un estar siempre disponible y el desarrollo de la marca como una extensión de la personalidad. En "Trabajo Afectivo", Michael Hardt hace un esfuerzo por contextualizar el trabajo afectivo dentro de estos procesos de inmaterialización de la economía que han acontecido durante los últimos veinticinco años en el marco económico capitalista y que explica esta contradicción.

En este trabajo de puesta en valor de los afectos como parte de los procesos productivos, surge el término ***cuidadanía**, una forma de reivindicar ser sujetos en una sociedad que ponga la sostenibilidad de la vida en el centro. Una sociedad que se organice en torno a las necesidades de las personas. Una sociedad que ponga el cuidado de todas las vidas posibles, sin excluir ninguna, en el centro. Una sociedad que reconozca que los derechos de unas no pueden hacerse en base a la negación de derechos de otros. Reconociendo la pluralidad, la diversidad, y la imposibilidad de encorsetar la vida, de reducirla a normas. Y, desde ahí, destronar a los mercados, transformar las organizaciones sociales, instaurar las necesidades y cuidados a las personas como nuevo eje colectivo.

Pensemos el trabajo de cuidados como un nodo, aquello que une de un modo relacional lo público y lo privado, lo político y lo ético, lo objetivo y lo subjetivo y por tanto, un elemento indispensable que nos mantiene en el mundo.

Nuestra intención en este capítulo es la de proponer una serie de estrategias que además de reforzar los lazos de las integrantes de una comunidad, son en sí mismos procesos que facilitan y posibilitan una mejora de las capacidades productivas.

Es por esto que afirmamos: no queremos ganar, queremos vivir.

La vida en el centro

La ética del cuidado supone re-negociar unas condiciones de vida (de habitabilidad) en las que la sostenibilidad y las necesidades de las personas se sitúen en el centro de la organización social. Reivindica una idea de ciudadanía incluyente y corresponsable en la gestión que aquello que nos afecta a todas, empezando por nuestras condiciones de existencia: cómo vivimos, cómo nos relacionamos, cómo construimos vínculos beneficiosos para la colectividad y para las subjetividades que las integran.

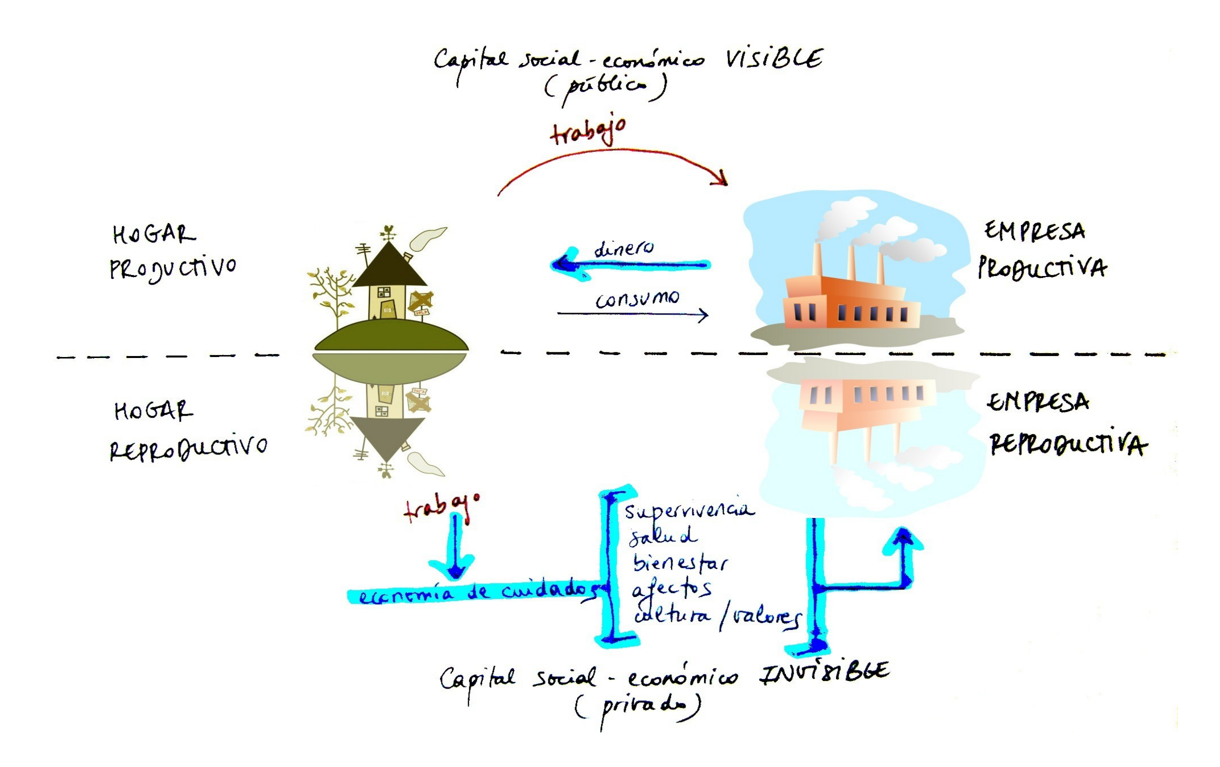
Desde un punto de vista práctico, la ética del cuidado significa preguntarse cuáles son los elementos que aportan valor a la comunidad. Es una mirada nueva sobre la organización de los factores productivos.

Describir cuales son esos valores a la comunidad: confianza, vulnerabilidad, experimentación. Reconocer la vulnerabilidad no es reconocer un mal, sino la potencia que

hay ahí: la potencia de sentirnos afectadxs por lo que les ocurre al resto, y la potencia de reconocer que la vida es siempre vida en común, en interdependencia; en ecodependencia, porque la vida humana no es superior ni está al margen del resto del planeta, dependemos de los recursos naturales y energéticos que nos sustentan.

Cambio de modelo (re)productivo

La economía feminista pone en valor tanto lo productivo como lo reproductivo, dos aspectos de la vida que en la economía productiva corresponde con la dimensión pública de la sociedad: la fábrica que produce bienes y entrega dinero a cambio de trabajo y el hogar que devuelve el dinero al circuito económico en forma de consumo. Cuando se habla de economía se habla sólo de esta parte: es la economía visible. La economía reproductiva es lo que no se ve y no se cuantifica, y que mayormente tiene lugar en el ámbito privado de la sociedad: la familia, el hogar o la persona. Aquí tienen lugar los trabajos de cuidados como los afectos, la salud, el bienestar físico y emocional, la comunicación interpersonal, la vida comunitaria o el desarrollo de valores culturales, entre otros. Es la parte invisible, o invisiblizada, de la economía. La economía feminista nos dice algo que es evidente: los trabajos de cuidado son trabajo y producen valor, y sin ellos el conjunto de la economía se vendría abajo. Ambas dimensiones son co-dependientes y se retroalimentan.



La retórica actual sobre el cambio de modelo productivo señala que la creación de riqueza proviene cada vez más de la esfera de lo intangible que, por lo general, se identifica con las tecnologías de información o con los flujos financieros. Pero lo intangible incluye también a la comunicabilidad, la atención, la creatividad, la escucha, la intuición, el aprendizaje espontáneo, la colaboración informal, la afectividad... Este conjunto de saberes, actitudes y tareas, que desde la teoría económica clásica se consideran reproductivos pero no estrictamente productivos, son la base de la economía de los cuidados.

Con la mutación del modelo productivo hacia la intangibilidad, la economía de los cuidados se ha trasladado al centro de la actividad, convirtiéndose en un factor productivo de primer orden. Esto se manifiesta por un lado en la aparición de nuevas industrias relacionadas con la explotación de la atención, la comunicación, el ocio o el entretenimiento; y por otro con la emergencia de una nueva forma de ecología social presidida por el ámbito de los afectivo y lo relacional, que deja de ser un elemento accesorio o simplemento reproductivo y se convierte en un activo: un recurso, una herramienta de trabajo, una forma de *capital*.

La economía afectiva y de cuidados fortalece los lazos internos, la confianza, las redes de complicidad. Contribuye a la ***sororidad** y al apoyo mutuo. Empodera a las personas que integran una comunidad, aporta cohesión y vela por el proyecto común. Por lo tanto, situar los afectos en el centro como elemento fundamental del modelo productivo y relacional de un grupo es indispensable para la sostenibilidad de la comunidad y para su operatividad. Es un factor de producción de inteligencia colectiva.

La sororidad es un término acuñado a partir de la palabra inglesa *sisterhood* que hace referencia a una "hermandad entre mujeres" y que en castellano no tiene traducción. Se trata de una palabra que intenta recoger la amplitud de relaciones que establecen las mujeres, no en vano, la sororidad es un concepto político que surge en Reino Unido y que nos sirve, en este caso, para establecer ciertas analogías entre la constituicón de comunidades de mujeres donde los recursos afectivos generan la producción de un conocimiento colectivo, en muchas ocasiones enfocados al trabajo cultural, y las prácticas culturales sobre las que estamos tratando de incidir en este libro. Es más, la sororidad adquiere mayor fuerza cuando actúa sobre la dimensión creadora, en tanto que funciona como una herramienta de transformación social. Incluye como objetivo trastocar la vida

en un sentido amplio al cambiar las dinámicas hegemónicas y de orden *heteropatriarcal de la sociedad: se propicia la confianza, el reconocimiento recíproco de la autoridad y el apoyo mutuo.

En esta línea se encuadran iniciativas como Precarias a la deriva[21] cuyo trabajo ha consistido en cartografiar la precariedad femenina para identificar vías de acción política, para lo cual no han dudado en intervenir en el espacio público con distintas acciones. Con sus intervenciones intentan visibilizar la situación de máxima precariedad a la que las mujeres nos enfrentamos en el ámbito laboral: más vulnerables, menos derechos y menor remuneración. Pero en el Estado español conocemos experiencias similares de creación colectiva y de unión asociativa que ponen en escena obras culturales y promueven sistemas de trabajo entre iguales.

La relación de estas prácticas con la autogestión y los centros sociales es, en ocasiones, muy estrecha. Es el caso de los Ladyfest, festivales que se organizan bajo una ética que ha pasado del DIY (hazlo tú misma) al DIWO (hazlo con otras). El caso de Ladyfest, representa, además, un ejemplo de organización descentralizada y autónoma, generando nodos replicables que no dependen de ninguna estructura central. Este movimiento surge como respuesta a los circuitos de música hardcore estadounidenses de finales de los 80, espacios hipermasculinizados y machistas, que propiciará la aparición de las Riot grrrl, movimiento musical feminista cercano al punk y a todo su arco de influencia. Entre sus manifestaciones más populares están los Ladyfests que se han desarrollado en ciudades tan dispares como Olympia, Madrid, Sevilla, Berlín, Londres y un largo etcétera. El festival no tiene porque ser grande, ni pequeño, ni estrictamente musical: Ladyfest se construye a partir del colectivo que lo sustenta y le da forma, a nivel local e independiente de otros Ladyfests[22].

Aplicado al ámbito de creación cultural, estas prácticas nos ofrece resultados más que satisfactorios desde el punto de vista creativo pero también político y cultural para hacer frente a los discursos hegemónicos.

Relación con las prácticas culturales

21http://www.sindominio.net/karakola/antigua_casa/precarias.htm

22http://www.myspace.com/ladyfestspain2

Lo que vamos a proponer a continuación no es una ley, sino una sensibilidad. No es por tanto algo normativo o estandarizable. Sin embargo, tenemos la certeza que detectar tanto las presencias como las ausencias de una economía afectiva en las prácticas culturales que aquí estamos tratando, nos ayudará a conformar una piel, un clima de trazo fino, de detalles, que nos permitan en última instancia tomar la compleja y determinante decisión de cómo querer vivir.

Decidir que la vida es lo más importante de nuestras existencias requiere de nuevos dispositivos para fomentar las prácticas creativas, que son sobre todo de orden relacional. No es sólo una diferencia respecto al *qué*: es una diferencia respecto al *cómo*. El ecosistema cultural debe entender que si quiere ser más sostenibles y productivo debe prestar atención a la vida. Esto pasa por:

- Romper con las lógicas de la meritocracia, gestión en donde las posiciones jerárquicas son conquistadas en base al mérito y hay una predominancia de valores asociados a la capacidad individual y al espíritu competitivo. Dinámicas orientadas al logro, crecentistas y veloces

- Abrir espacios para perderse, que no sepamos nombrar, lejos del utilitarismo. Lugares que generen la creatividad y el encuentro.

- Hacer visibles procesos naturalizados que se encargan de la reproducción de la vida y las relaciones sociales y que son fundamentales para la vida en común.
- Frente a la cultura megalómana, plantear acciones micro, que favorezcan un tejido cultural con base en lo local.
-
- Situar los cuidados en el centro como una parte esencial en las dinámicas de producción cultural que escapan a las lógicas reguladoras y los mecanismos de evaluación clásicos.

Mediación Afectiva

La práctica de las mediaciones culturales, y el reclamo de su legitimación como práctica

para la sostenibilidad de un proyecto, apela a la importancia de gestionar y sostener los encuentros afectivos para mantener las tensiones en una comunidad de agentes.

La mediación sería el campo en el que la centralidad de los cuidados se hace patente en las prácticas culturales. En los procesos de mediación, los afectos son una herramienta de trabajo fundamental, para afectar y ser afectada por procesos, discursos, agentes. Se trabaja con protocolos de puesta en valor y visibilización de los afectos que incide en la capacidad de aprendizaje, interacción y apropiación crítica.

Si se entiende que las mediaciones son los dispositivos de aprendizaje de un proyecto cultural, debe añadirse que en tal aprendizaje no deben faltar protocolos de cuidado que faciliten la gestión de los encuentros entre agentes, a un nivel también emocional.

Por otro lado, la mediación en un proyecto puede entenderse como una suerte de órgano cuya metodología de trabajo ayuda tanto a la penetración en otros proyectos del ecosistema, como a la lubricación para facilitar el acceso de propuestas y la participación en el proyecto cultural mediado.

Entendemos que estos protocolos atienden a distintos gradientes de aplicación que pueden abarcar desde gestos sutiles hasta dinámicas explícitas de comportamiento, desde empezar las reuniones de grupo por un "cómo está al grupo" y no sólo "en qué está el grupo", desde el uso de un lenguaje inclusivo y no sexista a la circulación del *know how* entre las distintas personas (integración de recién llegadas a un proyecto, transmisión de los valores del equipo, etc.).

En este sentido, resulta inspirador analizar el sentido etimológico de la palabra común, «co» (como vínculo, juntura) y «munus» (como deuda, deber o don obligatorio, algo que debes devolver). No es de extrañar que la economía de mercado esté basada en lo "inmune": no le debemos nada a nadie y es, el propio sistema, el que nos protege de los otros (Esposito, 2009). La gracia está en infectar al inmune con el virus de lo común, como se infectan las cosas en una plaza de abastos, alejada de la asepsia del supermercado. Pensamos, entonces, la mediciación como el vehículo orgánico a través del cual circula ese don e infectamos al inmune. (Esposito, 2009)

Del cuerpo y otras escuchas

En opinión de Irit Rogoff, existe una diferencia entre el pensamiento crítico -la capacidad para analizar un problema desde la caja de herramientas intelectual que aprendemos a usar en la escuela- y lo que ella denomina la *criticalidad*. Mientras que el pensamiento crítico proporciona a los sujetos una serie de signos y mensajes con los que interpretar la realidad e incidir sobre ella, la criticalidad pone a los sujetos en el centro del problema, invitándolos, no a reflexionar sobre él, sino a *habitarlo*.

"La razón sin emoción es impotente" (J. Lehrer, 2010: 26). La emoción, en cambio, moviliza por sí misma, para bien o para mal.

Es de señalar aquí el trabajo de mediación que realizan algunos agentes cuyo trabajo con el cuerpo proporciona otras escuchas, no sólo las intelectuales. Es el caso de Spiral Teatro, su labor de mediación con empresas o colectivos del ámbito cultural se centra en la aplicación de técnicas de drama, es decir, herramientas pedagógicas que utiliza los juegos y las técnicas de los ensayos teatrales creando dinámicas colaborativas y activas con el fin de organizar, evaluar, participar y crear.
De esta puesta en conexión de los cuerpos a través del juego habla Antonio Strati, que alerta sobre la falta de atención que se presta a los mismos en los procesos de adquisición de conocimiento. Lo llama *bodily knowing*: "los investigadores siguen cometiendo el error de ignorar el cuerpo de las personas implicadas en los procesos de toma de decisiones, tomando en consideración sólo sus mentes. Habitualmente, en la literatura sobre aprendizaje organizacional, el conocimiento se reduce a lo que ocurre en y es retenido por la mente. Pero el aprendizaje organizacional tiene lugar a través de los individuos que participan en experiencias y esos individuos tienen cuerpos: un hecho innegable pero que se pasa por alto".

La cultura occidental ha sido tradicionalmente dicotómica, hemos aprendido a pensar y a actuar mediante contrastes: ciencia y cultura, emoción y razón, hombre y mujer, palabra e imagen, cuerpo y mente. Joan Ferres habla de que los conflictos humanos sólo pueden resolverse mediante la conciliación de contrarios: "La eficacia en los asuntos humanos está condicionada por la capacidad de interaccionar los polos en conflicto." (J. Ferres). Para esto es imprescinble ofrecer un entorno de aprendizaje que supere los contrarios. Así mismo, estimular procesos cognitivos no basados en la racionalidad y que no se centren en el análisis de las opiniones de los sujetos y sí en lo que sienten. Una educación en definitiva, al servicio de una adecuada gestión del capital emocional de las personas.

Algo similar expresaba José Val del Omar, poeta de la imagen e inventor y un caso

excepcional en la historia del cine español, en su lectura "Sentimiento de la pedagogía kinestésica", leída ante maestros de la Institución Libre de Enseñanza en el año 1934 y en la que expresaba estas preguntas: "¿Es posible educar el instinto? ¿Se puede uno comunicar con el ser humano por un conducto que escape a la revisión de nuestra conciencia?". Más adelante, el cineasta dirá que "no es la palabra la que expresa y comunica, es la respiración, su humanidad espontánea, su ritmo, intensidad, pausas, acelerados pálpitos, interrupciones, suspiros, reacciones viscerales".

Problematicas / Contradicciones

Apropiación del discurso por parte de la ***cultura coorporativa** (tipo Appel, millones de ejemplos), Relaciones basadas en la empatía – la resolución del conflicto laboral se asume desde la puesta en el lugar del otro. Falacia/Ficción (Preguntar a Jaron sobre esta cuestión).
Proliferación de la literatura de "autoayuda" (La mercantilización de la vida íntima lo explica muy bien).

"Transferencia afectiva" de los países pobres a los ricos, forma de imperialismo genera desigualdades emocionales ya que las mujeres que sostienen nuestras vidas en los paises ricos acaban proyectando su amor hacia otras personas mientras dejan a sus hijos/familias/etc en sus países de origen. La institución familiar como base del capitalismo y habla de que ya no sólo se saquean los recursos materiales, sino también los emocionales, en definitiva. Los afectos pueden ser depredados (Amor y Oro, Arlie Russell)

Referencia al proceso creativo del booksprint y la puesta en cuestión por parte del grupo: quizás el tema "afectivo" o de sostenimiento de nuestra vida aquí, la figura de David como encargado de las comidas ¿Afecta a nuestra producitividad? Surgen distintos posicionamientos por parte del grupo. Los afectos a veces no se orientan a la productividad material pero sí a una subjetividad como cuerpo colectivo...

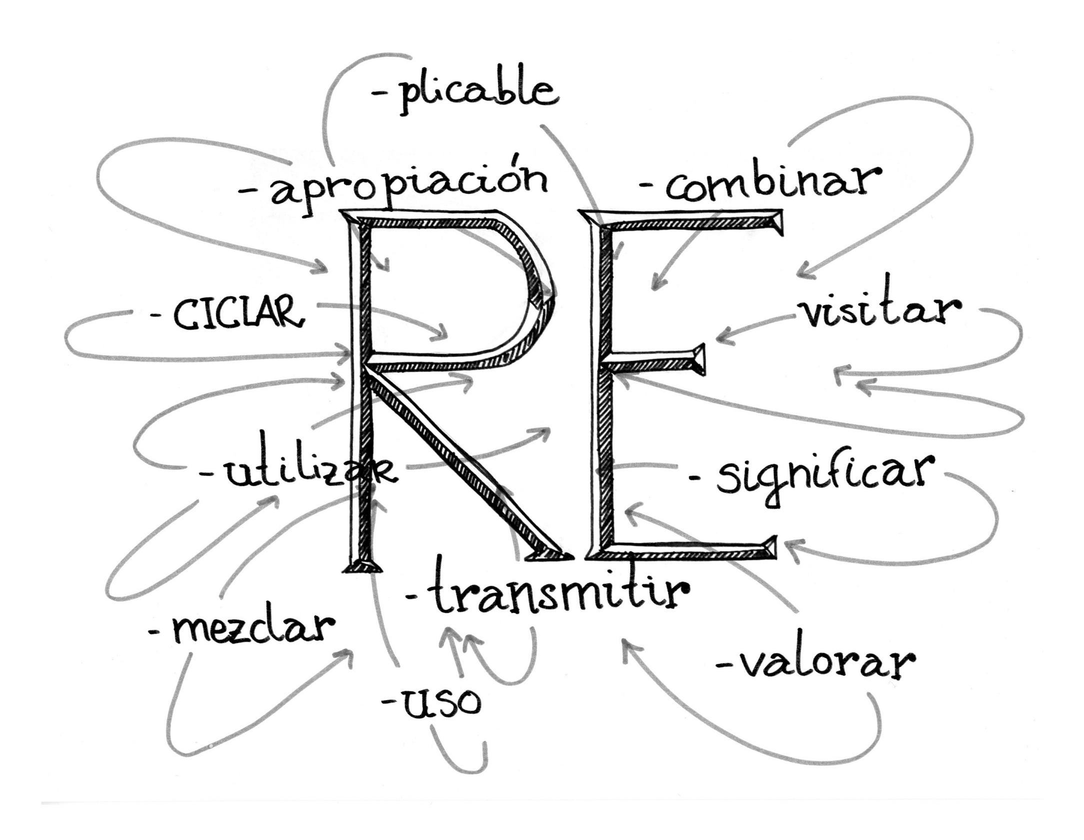
[seguir desarrollando]

***Nota:** Este capítulo fue cerrado sin que se pudieran terminar durante el booksprint algunos de sus apartados. Hemos decidido dejarlo tal como se quedó para que se puedan apreciar las líneas que iban a desarrollarse y porque, además, lo inacabado del texto no entorpece la comprensión en su lectura. También queremos recordar que éste decálogo invita a la continuación, revisión y/o modificación se sus contenidos.*

Referencias

- Berthoin Antal, Ariane, *"When Arts Enter Organizational Spaces: Implications for Organizational Learning"*, inédito, para publicación en: Meusburger P., Berthoin Antal, A., Ries, M., (Eds.), *Learning Organizations: The Importance of Place for Organizational Learning*, Dordrecht, Springer.
- Rogoff, Irit, "*Smuggling* – An Embodied Crticality"
- López Petit, Santiango, *"Entre ser y el poder. Una apuesta por el querer vivir".* Ed. Traficantes de Sueños

9. -RE: La obra de arte en la época del -re



El eterno retorno

El título de este capítulo surgió cuando nos dimos cuenta de la cantidad de palabras que circulaban en nuestros discursos que empezaban con re-: re-ciclar, re-utilizar, re-cuperar, re-valorar, re-visitar, re-mezclar, re-combinar, re-significar, re-apropriación...

Re-, en primer lugar, apunta a otro concepto del tiempo, el circular, al que alude Nietzche en su concepto del eterno retorno en contra de la linealidad del cristianismo. La idea de tiempo circular es retomada por el capitalismo en su sinfín de nuevos productos, de desarrollo y avance, de ***obsolescencia programada**, todo un sistema en el cual el tiempo irrecuperable y siempre avanzando juega un papel fundamental. El pasado es siempre presente, la cultura del link ya teje una red de conocimiento que desborda la linealidad y crea un eterno presente. Un fondo que permite un sinfín de recombinaciones y reutilizaciones.

“¿Qué sucedería si un demonio te dijese: Esta vida, tal como tú la vives actualmente, tal como la has vivido, tendrás que revivirla una serie infinita de veces; nada nuevo habrá en ella; al contrario, es preciso que cada dolor y cada alegría, cada pensamiento y cada suspiro... vuelvas a pasarlo con la misma secuencia y orden... y también este instante y yo mismo... Si este pensamiento tomase fuerza en ti... te transformaría quizá, pero quizá te anonadaría también...¡Cuánto tendrías entonces que amar la vida y amarte a ti mismo para no desear otra cosa sino ésta suprema y eterna confirmación!” (Nietzche, 1882)[23]

Otra formulación sería como el ***dreamtime** de los aborígenes australianos, una especie de eternidad donde viven los arquetipos, un inconsciente colectivo, donde los seres originales siguen sus vidas eternamente circulares y siempre accesibles desde nuestras vidas lineales gracias a la cultura - las canciones, bailes e historias. La función del arte como representación del mito.

El re-cuestiona y critica el concepto de la irreversibilidad y progreso. Considera el tiempo como un eterno presente, un fondo completo al que tenemos acceso, íntimamente relacionado con el acceso inmenso que internet nos brinda a la cultura de todas las épocas. Estamos atravesadas por el pasado, nutriendo el futuro. El re- deviene resistencia: una respuesta desde la creación para resignificar el imaginario popular, para intervenir en el público en contra de los discursos hegemónicos. Esta nueva escena implica un cambio importante de paradigma, en su redefinición del concepto de autora/autoría, reemplazando autoría por reconocimiento. Ya no es el sujeto transcendente y semi-divino de antaño. Ahora es una ciudadana como otra, una remezcladora, una recombinatoria.

Re-arte (contemporáneo)

En el campo del arte contemporáneo Marcel Duchamp fue el primero en anunciar la nueva era que se avecinaba con sus ***ready-mades,** reciclando y resignificando. En la misma época, Picasso fabricó sus primeros collages. John Heartfield fue uno de los primeros en utilizar el foto-montaje transformándolo en una herramienta política. En 1928 Oswald de Andrade publicó en Brasil El Manifiesto de la Antropofagia - "Sólo me interesa lo que no es mío. Ley del hombre. Ley del antropófago"[24] - expresión de todo un movimiento de artistas brasileños que se enorgullecen en tomar lo mejor de Europa y re-mezclarlo con su

23Frederich Nietzche, 1882, *“Die fröhliche Wissenschaft”* (El Gay Saber)
24 *"Sólo la Antropofagia nos une. Socialmente. Económicamente. Filosóficamente."* Oswald de Andrade, 1928 http://descontexto.blogspot.com/2007/01/manifiesto-de-la-antropofagia-de-oswald.html

propia experiencia. En 1936 Walter Benjamin publicó "El arte en la era de la reproducción mecánica", donde asentó las bases teóricas del arte del siglo XX. Pronto el collage se convirtió en símbolo de la modernidad. Ya en la segunda mitad del siglo XX, Warhol y los artistas pop prosiguieron el proyecto. En literatura William Burroughs y Allen Ginsberg incorporaron la aleatoriedad a sus obras, remezclando con otros. Cut-up, cut-in. Apropiacionismo.

Somos herederas de todo eso, pero ***boosteado** por internet y la revolución digital. En los 90 la confluencia de código, arte y literatura en el ***netart** construyó sobre estas bases, sobre internet y la ecología digital como la realización de los sueños de las vanguardias. JODI, Alexei Shulgin, Vuk Cosic forman parte de esta historia. En el campo del arte contemporáneo la auto-referencia es casi de rigor: "the satisfied smile of a clever quote", la sonrisa satisfecha provocada por una cita astuta, sumergida en su propia historia. El arte contemporáneo naturaliza la auto-significación, valida el re-, pero sin cuestionar las estructuras del copyright y los derechos de autor.

Es normal. Con tanto acceso, mezclamos todo. En el fondo, si no llegamos a hablar en frases de canciónes de pop como los personajes de la novela "Glamourama" de Brett Easton Ellis o en la película "On connaît la chanson" de Alain Resnais, hablamos con palabras que han emergido colectivamente que, de tanto pasar por el mismo punto, van acumulando capas y tomando forma. Sin este eterno retorno no hay nada. Nuestra propia consciencia es "cut and paste", corta y pega de identidades múltiples. Nadie crea desde cero, toda practica cultural se basa en las prácticas que la preceden. Toda innovación es poco más que una nueva, ilusoria, recombinación de elementos ya existentes. Esta idea queda muy bien retratada en el vídeo de Nina Paley[25] "All Creative Works" donde nos hace entender que TODO es obra derivada. Virginia Woolf habla de la novela como el producto de una creación conjunta de una sociedad entera, un serie de realidades que toman cuerpo en una novela :

"Las obras maestras no son nacimientos únicos y solitarios; son el resultado de muchos años de pensar en común, de pensamiento por el cuerpo del pueblo, así que la experiencia de la masa esta detrás de la voz única" (Woolf, 1928)[26]

Superamos la idea de la artista genial, el sujeto transcendental, para situarnos en el terreno del remix, del encuentro entre la subjetividad especifica de la artista y el mundo que la envuelve. El concepto de autoría se sustituye por el de reconocimiento, explicitando que no hay ***creación ex nihilo**, con todas las implicaciones que tiene esto para el

25 http://questioncopyright.org/minute_memes

26 Virginia Woolf, 1928 *"A Room of One's Own"*

estatuto de la obra de arte y su circulación. El arte sirve para crear sentido, como explica tan bien la psicoanalista y crítica cultural Suely Rolnik :

"En la ciudad que vivimos, con el desarrollo de las tecnologías de la comunicación a distancia y la urbanización, cada una de nosotras es atravesada por una infinidad de fuerzas muy variables: esto hace entrar en crisis a la subjetividad mucho más frecuentemente porque las referencias se vuelven precarias y volátiles. Una se ve así fragilizada. Y esa fragilidad por sí misma no tiene nada de malo; por el contrario: es el corazón mismo de la creación de realidad subjetiva y objetiva. Es cuando te sentís frágil y cuando tus referencias no hacen sentido alguno que te ves forzado a crear. Como dice Deleuze: uno no crea porque es lindo o porque quiere ser famoso, sino porque está forzado, porque no tiene otra solución que hacerlo. Se trata de crear sentido para lo que ya está en tu cuerpo y que no coincide con las referencias existentes, de recrear tus relaciones con el entorno, tu modo de ser." (Rolnik, 2006)[27]

El reciclaje o remix también apunta hacia una ecología de la cultura, la reutilización, la ***hibridación** propia del dominio de la biología. Nos vemos cada vez más como una parte de la naturaleza. Las fronteras entre humano, máquina y naturaleza se vuelven permeables e iluminan nuestras prácticas. Nuestra precariedad nos fuerza a soluciones de bajo coste, la reutilización, el reciclaje. En Brasil, la red Metareciclagem[28] apuesta para el reciclaje como forma de socialización y apropriación de la tecnologia y plantea su metodología abiertamente con la intención de su replicación.

La artista Paula Pin trabaja conectando ***electrónica DIY** con bacterias, plantas y música. Su trabajo, muy basado en el cuerpo y sus transformaciones y en relación con la naturaleza, expande y remueve, remezcla y reconecta. Una ***cyborg** fluida, con sus máscaras y trajes recuperados directamente de la basura. Alberto Gracia, otro artista, condensa su inteligencia cáustica en máquinas absurdas fabricadas con el detritus de nuestro mundo, reciclado o comprado en una tienda china. Basurama son aún mas explícitas en su posicionamiento sobre el reciclaje y la basura, como en el festival DrapArt de Barcelona. Mia Makela ha trabajado remezclando las películas de Almodóvar para un live audiovisual, mientras que Compartir Dona Gustet reivindican la cultura popular como la verdadera cultura libre.

El fenómeno de las cadenas de remezclas en YouTube -como el famoso vídeo de Gadaffi con música techno- o las versiones de las fans de series famosas, el vidding donde se

27 Suely Rolnik, 2006. Entrevista: http://www.oestrangeiro.net/esquizoanalise/110-entrevista-a-suely-rolnik)
28 http://rede.metareciclagem.org/wiki/Replicacao

revisitan series populares en clave de género, o los remix explícitamente políticos de Andrew Mackintosh[29] nos muestra que re.cultura es verdaderamente popular y, a nivel tecnológico, cada vez más accessible. Con el acceso a internet cada vez más extendido estamos incluso en una vorágine de circulación, influencia, transmisión y mutación de la propia cultura. Nos reapropriamos de la cultura, haciéndola nuestra, recombinando y reinventando, como DJ Spooky en su remezcla de Griffith's "Birth of a Nation" donde convierte la película en una denuncia del racismo en los Estados Unidos.

Tchaikovsky, Ravel y muchos compositores reciclaron temas de la música popular, pero sin duda ha sido en el hip-hop donde se abrió la caja de los truenos, publicando álbumes de música apropriada y remezclada, lanzando el debate y recibiendo los ataques de la industria de la música. Porque, en paralelo con el cambio en los medios técnicos de reproducción, emergen los sistemas de copyright y patentes como intentos de parar lo imparable y de proteger los beneficios de las empresas audiovisuales. Si el copyright empezó como un intento para hacer viable económicamente el trabajo de las artistas, se ha convertido hoy en una mafia irracional y despótica, que bloquea e impide la libre circulación de la cultura.

En el más reciente caso de los mas que 25 años de litigación alrededor de samples y hip-hop, Syl Johnson acusa a Kanye West y Jay-Z de usar, en su reciente album “Watch the Throne”, un sampler de su canción "The Joy". Parece que West ya compró el derecho para usar el sampler en un bonus-track a su álbum "My Dark Twisted Fantasy" pero al final no lo usó y lo recicló para el track "Elements". El álbum contiene también un sampler de la canción clásica de Otis Redding "Try a little tenderness". ¡Sampler bling! ¡Todo el mundo cotilleando sobre cuánto cuesta! El equivalente de un rolex con diamantes... ¡Status sampling! La historia no es nueva pero la diferencia de hace 25 años da una idea de la amplitud de los cambios que se han operado en el paisaje del disco.

Licencia para Re[30]

29 Ver el texto de Felipe G. Gil sobre Political Video Remix en http://embed.at

30 La sección sobre licencias es de Sergio Ovalle Pérez, 2011 http://www.maestrosdelweb.com/editorial/guia-propiedad-intelectual-licenciamiento-de-obras/

Traficantes de Sueños han publicado un manual muy completo sobre licencias http://www.traficantes.net/index.php/editorial/catalogo/otras/copyleft_manual_de_uso2

Pese a que vemos que en la historia de la cultura la remezcla, la apropiación, la referencia, la citación o la reelaboración de contenidos, se han producido de forma continuada y orgánica, esto no implica que los sistemas jurídicos o protocolos favorezcan estas prácticas, más bien las penalizan y en ocasiones criminalizan.

La realidad es que la producción colectiva de contenidos choca frontalmente con la Ley de la Propiedad intelectual que atribuye la propiedad de las ideas a personas concretas, pese a que poseer una idea (pensando en términos de propiedad, como cuando decimos "mi casa", "mi coche") pueda parecer imposible.

Las tensiones surgidas entre las prácticas culturales y su intento de regulación por parte de los sistemas jurídicos son constantes a lo largo de la historia y se han agudizado en las últimas décadas con la aparición de tecnologías digitales que permiten la copia y remezcla de contenidos con una facilidad y rapidez que no tienen parangón.

Para ilustrarlas, haremos un repaso somero de la historia de la propiedad intelectual, viendo sus orígenes, utilidad y principales problemáticas desde su nacimiento a nuestros días.
Durante gran parte de la historia de la humanidad, el conocimiento se ha depositado en los libros. Antes de la aparición de la imprenta copiar un libro era un proceso laborioso puesto que tenía que hacerse a mano. Los escribas eran los encargados de hacerlo cosa que daba pie a errores, con un sofisticado sistema de censura (se omitían las partes problemáticas con la visión del momento) y que estaba totalmente regulado/controlado.

Con la aparición de la imprenta y acompañando a la invención técnica, comienzan a aparecer publicaciones de todo tipo, incluyendo libros de agitadores, herejes, etc.. La imprenta y la posibilidad de circulación de ideas y conocimiento ponían patas arriba el sistema dominante de la época donde sólo unos pocos accedían y controlaban los conocimientos .

Con el advenimiento de la imprenta este panorama cambia radicalmente. Comienzan a proliferar libros de todo tipo, incluyendo panfletos de agitación política, libros herejes, obras románticas, etc. La imprenta y la consiguiente facilidad de poner en circulación ideas y conocimiento ponían patas arriba el sistema dominante de la época donde sólo unos pocos accedían y controlaban el conocimiento y los saberes técnicos. De esta manera principalmente los reyes, pero también la iglesia, comenzaron a dar privilegios a determinadas imprentas para imprimir libros específicos, es decir, garantizaban el derecho de copia o “copyright” utilizando la expresión inglesa. Estos privilegios generan pequeños

monopolios puesto determinan que nadie más puede explotar una obra que se encuentre sujeta a estos derechos. Es 1710 donde se regula por primera vez el derecho a copiar contenidos gracias al denominado Estatuto de Ana. Esta ley, impulsada por los libreros ingleses, determinaba que los editores tenían el derecho a hacer copias de una obra determinada en exclusividad durante 14 años. De esta manera se intentó limitar la introducción de copias baratas de libros escoceses en Inglaterra.

Vemos así que en sus orígenes la propiedad intelectual sirvió como una medida que beneficiaba a una industria concreta, en este caso la editorial, pero no estaba pensada para beneficiar a autoras o creadoras que en parte podían ser enajenadas de su creación. También resulta paradójico e ilustrativo que ya entonces el concepto de propiedad intelectual sirviera como un elemento de control de la distribución de ideas. Es por ello que no es de extrañar que en los albores de la revolución francesa el gobierno mantuviera encarcelados a más de 800 impresores, editores y autores de libros que fueron liberados cuando el pueblo se levantó y se produjo la toma de la Bastilla. Posteriormente en la ilustración, con la centralidad del sujeto pensante y la importancia de la figura del intelectual en el proyecto enciclopédico, se inició una nueva tradición jurídica que ahora conocemos como los derechos de autor. A diferencia del modelo anglosajón del copyright, los derechos de autor recaen no en los editores sino en los autores/as de las obras. Otra diferencia importante es que en esta tradición jurídica una autora no puede enajenarse completamente de su obra, es decir no puede pasar completamente la propiedad u otro derecho sobre una obra la misma puesto que la autora siempre conserva los denominados derechos morales.
Los derechos de autor incluyen derechos de explotación de una obra (el derecho a producir, distribuir, transformar, etc.) y los derechos morales (derecho al reconocimiento de la autoría, el derecho a preservar la integridad de la obra o el derecho no permitir obras derivadas). Estos derechos se decretaron y pactaron bajo el Convenio de Berna de 1886 que fue firmado por gran parte de los países europeos y ahora se ha extendido para incluir países de todo el mundo. Bajo este convenio se regula no tan sólo la edición de libros sino todas aquellas prácticas que dan lugar a las denominadas "obras del espíritu" es decir, obras de base intangible como puede ser la composición musical, la creación artística o el trabajo cinematográfico. A partir de este momento se crea una escisión entre la idea de la obra, que es propiedad de su autora, y el soporte sobre el que se expresa que siempre estará sujeto a determinadas regulaciones. Esta regulación también da lugar a un nuevo sistema económico de la cultura que nos acompaña hasta la actualidad, donde

las autores se benefician de las regalías generadas por sus derechos de explotación de sus obras y que considera a la propiedad intelectual un aliciente a la creación.

Lamentablemente, a la vez que ofrece cierta protección a las autoras y que les permite generar ciertos recursos económicos, este sistema impide la creación de una cultura del Re pues limita los usos de las obras y establece de forma artificiosa límites a la circulación de ideas. Si hemos argumentado que las ideas siempre se producen de forma colectiva, bajo este sistema, la explotación de las mismas tan sólo puede acontecer de forma individual. Aquí no hay espacio para lo colectivo, lo común, lo múltiple. Igualmente hemos sido testigos de cómo tanto en el modelo anglosajón de copyright como en el sistema continental de derechos de autor, las presiones de ciertos lobbies financiados por la industria han conseguido extender el periodo de exclusividad de los derechos de 14 años a cubrir toda la vida del autor más 70 después de su muerte. Esto va en detrimento del crecimiento del dominio público, que es el estatuto jurídico que reciben las obras cuyos derechos han prescrito o que han sido licenciados para pasar al dominio público por parte de sus autores. Por resumir: Tenemos un problema. Si las ideas se producen de manera colectiva pero el sistema jurídico impone una explotación siempre individual y cada vez más larga de las mismas, no favorece la circulación del conocimiento y limita los usos, corremos el peligro de quedarnos sin el recurso común, la cultura, y que este quede privatizado .

En un intento por frenar esta creciente privatización del conocimiento se generó un movimiento denominado ***copyleft** que tiene como objeto diseñar licencias que permitan la reapropiación y adaptación de contenidos. Forjado al calor de los debates que los hackers iniciaron en torno a la privatización de software a finales de la década de los ochenta en el entorno de la programación, este movimiento ha tenido importantes repercusiones tanto políticas, sociales, económicas como culturales. De este movimiento surgieron organizaciones como la Software Freedom Law Center y la Free Software Foundation. Estas idearon licencias de uso libres, que permitían combatir las limitaciones que interponía la normatividad de autor y mantenían las cuatro libertades del software.

Si bien ya hemos explicado la importancia del software libre y las implicaciones de su sistema de licencias en el capítulo en torno a la participación en este mismo libro, durante las últimas décadas ha habido una auténtica explosión social en torno a este tema. Se han creado sistemas de licencias que más allá del software, afectan a todo tipo de contenidos (textos, imágenes, audio, etc...) como pueden ser los Creative Commons impulsadas por

el jurista Lawrence Lessig y licencias contractuales como ColorIURIS, unas más tradicionalistas y otras más acordes a la simplificación del derecho de autor.

El momento posterior a la creación, el del licenciamiento de la obra es fundamental para definir las prácticas culturales de código abierto. De repente una autora, al terminar su obra tiene que tomar decisiones, que afectarán a la difusión de su obra y a las libertades de uso que que tendrán otras personas de la misma. Y tomar decisiones en torno a nuestras obras más allá de cederle los derechos a otra persona, es algo a lo que las autoras no estamos históricamente acostumbradas. Nos falta práctica. Y herramientas sencillas de uso para gente común. Vamos a ver unas de ellas.

Licencias Creative Commons

Si el mandato por parte de la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual es el de simplificar la gestión y protección de la propiedad intelectual y los derechos de autor en el mundo, las Creative Commos serían algo así como la "navaja suiza" de las licencias. Permiten de una forma sencilla y modular licenciar una creación a partir de decidir sobre sus atribuciones y están adaptadas a la normatividad de muchos países. Las cuatro atribuciones usadas en las licencias de Creative Commons son :

Atribución: A las licenciatarias se les permite copiar, distribuir, mostrar, performar y hacer trabajos derivados basados en el trabajo original, si y sólo si dan a la autora o licenciataria original el crédito de la manera especificada por ella. Se simboliza con (BY).

No-comercial: Las licenciatarias pueden copiar, distribuir, mostrar y performar el trabajo o la obra y hacer trabajos derivados de ella, siempre y cuando sean para propósitos no comerciales. Se simboliza con (NC).

No-obras derivadas: las licenciatarias pueden copiar, distribuir, mostrar y performar sólo copias exactas del trabajo y no obras derivadas de este.

Compartir igual: Las licenciatarias podrán distribuir obras derivadas sólo bajo la misma licencia que gobierna el trabajo original. Este principio esta basado en la figura creada por

los desarrolladores de Software y el proyecto GNU llamada Copyleft. Se simboliza con (SA).

Las licencias que carecen de la cláusula o atribución denominada “atribución” se encuentran en desuso, pues en la gran mayoría de los casos se desea recibir crédito por la obra, lo cual deja solamente seis licencias válidas que se enumerarán a continuación:

Attribution Alone (by)
Attribution + Noncommercial (by-nc)
Attribution + NoDerivs (by-nd)
Attribution + ShareAlike (by-sa)
Attribution + Noncommercial + ShareAlike (by-nc-sa)
Attribution + Noncommercial + NoDerivs (by-nc-nd)

Del software libre a la cultura libre

La reutilización y el acceso a lo ya desarrollado es absolutamente fundamental en la práctica de la programación y del hacking. Pero también para las prácticas culturales de código abierto. No hay programación sin reúso del código, accediendo a librerías mantenidas por comunidades. Google es la mejor amiga de una programadora. Las hackers se reapropian de la tecnologia, adaptándola a sus necesidades. Para que este proceso pueda funcionar la red tiene que ser neutra, sin patentes y copyright. Es una cuestión de eficacia, en beneficio de todas. La documentación es fundamental en este proceso y es lo que hace que el código sea realmente libre y accesible. Si el código no está comentado, no hay comunidad. (Ver el capitulo de Transparencia para un repaso de los procesos y soluciones técnicas de la documentación)

Este concepción de reutilización del código y los algoritmos ha influido profundamente a nuestras prácticas culturales. Como comentaba Juan Freire en la Conferencia Internacional de Software Libre 2012 (OSWC) de Granada[31]

31 http://nomada.blogs.com/jfreire/2012/01/plataformas-digitales-emergentes-y-cultura-abierta.html

"En mi opinión el software libre ha sido uno de los elementos clave de la transformación radical que se ha producido en las últimas décadas y que podríamos denominar de muchas formas: cultura abierta, cultura libre, cultura digital, sociedad red .."

Aunque hay que ser prudente con metaforizar no hay duda que se puede ver esta transformación en el diseño de actividades, eventos, prácticas culturales diversas. Prácticas culturales que se replican, que aparecen en un punto del planeta y se reproducen en millares de sitios. En algún sentido todo nuestro sistema político es un remix sin fin, retrabajando las reglas de la reproducción. Aquí el contexto es todo, solo hay que ver el uso del termino "democracia": un conjunto de reglas, como un programa, pero que se ejecuta de manera muy distinta dependiendo del sistema operativo. Algunos programas o algoritmos no pueden funcionar en todos los sistemas operativos. Provocan un ***crash** del sistema o el programa simplemente no arranca. En el campo del arte podríamos indicar las obras ***Fluxus** o de los artistas conceptuales de los 60, cuando la obra se reduce a una serie de instrucciones a realizar. La cultura como algoritmo, conjunto de instrucciones o modo de hacer.

Algunos proyectos culturales han intentado explícitamente replicar su código y crear las condiciones para que su proyecto pueda llevarse a cabo en otro lugar y por otra comunidad de usuarias. El "Festival as Lab Toolkit" es un buen ejemplo donde las escritoras (el festival Future Everything) proponen un serie de rutinas o formas que permiten que el formato "festival" funcione de una manera nueva, como un laboratorio, un lugar de experimentación y elaboración de discursos en lugar de un simple ejercicio de contemplación. El re- apunta a un creciente deseo y necesidad de apoderarnos de los códigos, de hacerlos nuestros, compartiendo. Defendemos la importancia de re-mezclar, re-apropiar y re-escribir este código. Pensamos que se pueden diseñar eventos o actividades replicables, un conjunto de instrucciones, reglas, bases.

Proyectos como Dorkbot o Pecha Kucha son ejemplos de eventos que parten de una serie de sencillos códigos que se reproduce en muchos lugares diferentes. Tal vez la Pecha Kucha es uno de los más interesantes porque sus reglas son claras y, antes de poder usar el nombre, tienes que registrarte y comprometerte trabajar en red y a respetar unas reglas base: presentaciones de 6 minutos, centralización de las convocatoria a través de una web y amateurismo de sus organizadoras. Otros ejemplos de actividades que

expostan su código serían Interactivos (formula inventada por Medialab Prado), los encuentros TEDx, el summerLAB (que nace desde Hangar) y el propio Booksprint. El gran peligro es la deriva de estos programas en franquicias, que aplasten la creatividad y la capacidad de reinventar, instrumentalizando la inventiva y el flujo para lograr el enriquecimiento simbólico. O peor, en una triste repetición de códigos hegemónicos, normalizando y aplanando todo.

Los ***Fablabs** o laboratorios de fabricación son un caso interesante. Partiendo de la disponibilidad de máquinas de fabricación digital, que por su estatus económico tenía el ***MIT** rápidamente creó una MITología y una franquicia para algo que, a priori, algún día estaría al alcance de todas. Y bajo este impulso comenzaron a abrirse Fablabs en todo el mundo, o espacios de fabricación digital de todo tipo que utilizaban ese término como elemento común para definir su actividad. En España Fablab es ahora una marca registrada y para poder llamarse fablab hay que pasar por el IAAC, que se sitúa en una posición de control de la red, extrayendo ventajas a la vez simbólicas y monetarias. El mismo proyecto que apuesta por el empoderamiento de las ciudadanas y que ha contribuido a que la fabricación digital se popularize se ha convertido en una herramienta de poder - los políticos han oído del MIT y quieren su capital simbólico – y de control.
La paradoja de estas franquicias 2.0 es que el triunfo y popularización de sus propuestas los hacen inviables una gestión centralizada a la vez que las diluyen en otras prácticas restándoles el interés y poder que tienen como proyectos específicos.

El re- como evolución

Somos los flujos que nos atraviesan, contribuimos, incorporamos, remezclamos. Somos seres complejos, construidos durante millones de años, población simbiótica de bacterias, auto-organizados con creciente complejidad, físicamente, culturalmente. Ni siquiera nuestros cuerpos son enteramente nuestros - hay 10 veces mas células de bacterias en nuestros cuerpos que células humanas. A finales del siglo XIX Peter Kropotkin[32] escribió los capítulos de "Apoyo Mutuo" donde defiende que, si bien existe una beneficiosa (desde el punto de vista evolutivo) competición entre especies, es la capacidad de cooperación el factor clave. Esta cooperación vive el re- como un fluir, una abundancia básica en nuestro existencia, que va re-incorporando, re-mezclando todo lo que nos precede y lo que está por venir. Re-volución.

32 Sobre Kropotkin (en inglés) : http://anarchism.pageabode.com/anarcho/mutual-aid-an-introduction-and-evaluation

[seguir desarrollando]

***Nota:** Este capítulo fue cerrado sin que se pudieran terminar durante el booksprint algunos de sus apartados. Hemos decidido dejarlo tal como se quedó para que se puedan apreciar las líneas que iban a desarrollarse y porque, además, lo inacabado del texto no entorpece la comprensión en su lectura. También queremos recordar que éste decálogo invita a la continuación, revisión y/o modificación se sus contenidos.*

RECETA PARA RE-: Tarte tatin

15 manzanas de textura dura

200 gramos de mantequilla (que se puede remplazar por margarina)

200 gramos de azúcar

2 paquetes de masa de hojaldre

Pelar y cortar las manzanas en trozos grandes. Dorar las manzanas en una sarten con una nuez de mantequilla durante 10 minutos y sacar del fuego. En otra sartén añadimos 2 vasos de agua, el azúcar y llevamos a ebullición a fuego alto durante 15/20 minutos - cuando la reducción empieza a tomar un tono marrón oscuro añadir la mantequilla restante hasta fundirla y retirar del fuego.

Olvídate de la elaboración de las tartas tradicionales, está se hace al revés. En una bandeja de horno colocar la manzana con su parte curva hacia abajo - añadir la mezcla de azúcar y mantequilla por encima y cubrir con masa de hojaldre. Hornear durante unos 30 minutos a 220ºC hasta que la masa de hojaldre esté tostada. Dejar reposar 3 o 4 horas.

Antes de servir - dale la vuelta con una bandeja mas grande, concepto tortilla de patatas y ponla en el horno unos 5 minutos para darle un "toque de calor" - así devolvemos la mantequilla su estado cremoso. Cuidado : si te ha sobrado líquido en la bandeja después del reposo, retíralo con mucho cuidado antes de girar la tarta, es un concentrado de jugo de manzana y azúcar delicioso, guárdalo para re...

10. Ensayo y error

Equivócate mejor. Estética de la caída

"Prueba. Equivócate. Vuelve a probar. Equivócate mejor."[33]

En 1995, el artista Vuk Cosic recibió un mensaje que su cliente de correo electrónico no conseguía descifrar bien. Lo que veía en su pantalla parecía ruido, algo así como "J8~g#;Net.Art{-^s1–". A Cosic este resultado fallido le hizo gracia. De paso, le dio un término - el de ***net-art** - que le sirvió para poder, por fin, designar un tipo de práctica que, aunque ya en aquel entonces practicaban muchas otras artistas, todavía carecía de nombre.

Así, un error informático sirvió para bautizar el net-art - una forma de producir arte basada en y generada en la Red, y, por tanto, y aun hoy en día, fuera de la capacidad del radar de las instituciones culturales oficiales.

Esta anécdota es importante para nosotros, porque señala que, a pesar de la retórica del ámbito cultural oficial, el fallo, el error y el fracaso siempre han sido una parte importante en la creación cultural, y que, en términos de creatividad y aprendizaje, el error es un elemento que suma experiencia y aprendizaje, no los resta.

Una práctica cultural que quiera generar algo distinto, innovador, o experimental, tiene a su alcance pocas metodologías mejores y más productivas que la del ensayo y error: intentar algo, fallar, y seguir probando, hasta alcanzar el objetivo, o hasta que los errores resulten lo suficientemente interesantes. Se trata de aceptar la casualidad, el error, el desarrollo no-lineal dentro de la práctica creativa, y de entenderlos no como un riesgo o inconveniente, sino como parte indispensable y hasta necesaria de la producción de cultura.

33*"Ever tried. Ever failed. No matter. Try again. Fail again. Fail better."*, Beckett, Samuel, "Worstward Ho" (1983).

Podríamos lanzarnos, incluso, a perfilar un acercamiento estético a este tipo de prácticas del ensayo/error. El salto, el error, la caída... es lo que activa el deseo. La estética de la caída es lo que más nos seduce, lo que capta nuestra atención, no encontrándolo como algo que se prefiere evitar sino como la acción necesaria para que algo suceda.

Encontramos una buena imagen para entender esto si nos paramos a observar a las skaters en la calle. Primero porque de entrada se sitúan en las grietas de lo permitido, en los lugares de libertad que ellas mismas declaran como tal. Ocupan el espacio público sin pedir permiso, reapropiándose de algo al tiempo que lo convierten temporalmente en otra cosa. Las reglas cambian y en ese momento la calle es el lugar donde se viene a caer, repetidas veces, cuantas más mejor. Si lo pensamos, los saltos y las piruetas no son nada sin las caídas. La finalidad de la práctica no es evitar la caída sino experimentarlas, hasta quizá convertirlo en otra cosa.

La estética de lo inacabado o del error pone el acento además en la manera en que miramos las cosas. En aquello que nos decía Duchamp con los 'ready made' de que la obra la completa el espectador y que no tienen por qué ser creadas sino encontradas. Por supuesto, también estas piezas eran un cortocircuito, nuevamente un error, una broma, un tropiezo que pretende ponerte a pensar. El cruce sólo es posible si te expones, si te colocas en una posición de vulnerabilidad, siendo esto connatural a la práctica artística desde siempre. Darle la vuelta a una cosa, cambiarle el uso para el que ha sido pensado un objeto, permitir la ambigüedad de una idea, no cerrar sino abrir posibilidades, es parte de los procesos creativos y de su manera de presentarse ante nosotras.

Como decía Francis Alÿs,"…. realmente el espacio que me interesa está en el proceso, o en el intento, en este avance sin fin que yo veo como el espacio real de producción."[34]

Eso sí, es inevitable constatar que estas prácticas operan como una especie de contra-historia o como una narrativa oculta, secreta, en el ámbito del arte y la cultura. Un mercado y unas instituciones comprometidas con la idea de presentar obras culturales de calidad y servicios de excelencia no ven con buen ojo: la idea de un fallo creativo.

Los discursos dominantes en el ámbito de la cultura suelen ofrecernos narrativas lineales y lógicas en el desarrollo del trabajo creativo de una autora, planteándonos una construcción de "autora" como una entidad coherente, lógica, cuyos pasos y decisiones creativas obedecen a una cierta lógica. Las exposiciones de arte nos presentan una serie

34 Herrero, Alicia, *"El espacio de desarrollo y de investigación como el espacio real del proyecto. Entrevista con Francis Alÿs",* Magazine In Situ, 2006 [http://www.magazineinsitu.com/entrevistas/Al%FFs.htm]

de piezas acabadas y terminadas, donde la idea de error, incluso de un error afortunado, brillan por su ausencia. Las colecciones de las grandes instituciones nos presentan una narrativa histórico-artística que ni siquiera se atreve a enfrentarse a su propia naturaleza parcial e incompleta.

Y eso que es común, sobre todo en el ámbito de la alta cultura hablar de "experimentación", "investigación", "work in progress", etc., habitualmente en referencia a artefactos culturales que son, realmente, productos listos para el consumo. Si a esto le sumamos una mentalidad social dominante volcada en la consecución de objetivos y el éxito profesional, el error en cultura pasa a ser una especie de extraño secreto a voces: algo que siempre está ahí, pero del que casi nadie se atreve a hablar en voz alta.

Por estas razones, entre otras, veremos que las metodologías basadas en el ensayo y error han buscado otros cauces y lugares de producción y presentación, lejos de los canales oficiales de las instituciones culturales. Adoptar una metodología de ensayo y error también acerca la producción cultural a otras prácticas de investigación e innovación, como el desarrollo tecnológico, y permite compartir pautas de investigación y producción con otros ámbitos, aparentemente alejados de la producción cultural.

En este sentido, solía ser frecuente indicar que la diferencia entre ambos ámbitos es cómo se afronta el error. Hasta hace pocas décadas el pensamiento convencional hacía la distinción entre el mundo tecnológico (ingeniería, desarrollo de software, ciencia, etc.) que, al toparse con una limitación técnica, innovaba hasta resolverla y eliminarla. Por otro lado, estaba el entorno artístico que, al toparse con una limitación técnica, innovaba aprovechándola creativamente. Pero hoy en día esta distribución de papeles no es en absoluto así de estanca.

Quizás un buen ejemplo para entender la complejidad de esta situación sea el desarrollo de la guitarra eléctrica, un instrumento musical casi omnipresente en la música popular de las cuatro últimas décadas. La guitarra eléctrica fue un instrumento que se desarrolló a partir de los años 40 del siglo pasado con el objetivo de darle más presencia al instrumento en las bandas de blues y jazz de entonces. Estas agrupaciones, que solían incluir un piano, percusión y vientos, no permitían que una guitarra acústica se oyera, incluso cuando el guitarrista interpretaba un solo.

El principal problema técnico al que se enfrentó gente como Les Paul a la hora de electrificar el instrumento era el ***feedback**: los molestos acoples que generaba la caja acústica de la guitarra. La solución definitiva al problema pasó por prescindir del todo de la caja acústica, y diseñar un nuevo instrumento de cuerpo sólido.

Les Paul fue un reconocido guitarrista por mérito propio. Pero no sabemos cuál fue su opinión de cómo se tocaba su instrumento allá a finales de los 60, cuando músicos como Jimi Hendrix o Sterling Morrison y Lou Reed de la Velvet Underground dieron con un nuevo lenguaje musical basado, entre otras cosas, precisamente en los acoples que tantos quebraderos de cabeza le habían dado al luthier. Fue el feedback, así como la distorsión, lo que más caracterizó el sonido de las guitarras de esa época.

Y no se trata sólo de un aprovechamiento creativo de un fallo técnico: se trata de darle al instrumento un carácter propio, y de auparlo a una categoría mayor que la de "una guitarra acústica amplificada”.

Este desarrollo de acontecimientos es frecuente en el ámbito del arte y la cultura. Más recientemente, y durante la década de los 90 del siglo pasado, alrededor de sellos como Mille Plateaux, y en el trabajo de músicos como Oval, Kim Cascone o Prefuse 73 surgió toda una corriente de música electrónica en la que el principal objetivo era emplear el software de diseño y secuenciación musical de manera inapropiada, o manipularlo hasta generar errores y fallos: de hecho, toda esa corriente se denominó ***"glitch"**, es decir, error, desliz, metedura de pata.

Este enfoque - el de usar cierto software no para lo que se ha diseñado, sino de manera inapropiada - entronca con una rica tradición que se remonta a los inicios de la cultura en red. Estamos hablando de la ***cultura hacker**, cuyo principal rasgo distintivo es precisamente, esa actitud lúdica de trastear e intentar llevar más allá de su uso normativo las herramientas. El espíritu, o actitud hacker, nutrida en los entornos académicos de finales de los 50 del siglo pasado, ha resultado una de las principales fuerzas motrices de desarrollo e innovación tecnológica. Pasado el umbral del siglo XXI, su influencia o legado se ha hecho sentir en muchos otros ámbitos de actividad social, hasta el punto de que no es, en absoluto, descabellado hablar de "life hacking" o de "culture hacking" hoy en día.

Hackers & Artists. Ensayo y error en la producción de cultura libre

"15. The harder you try, the harder you will fail.
16. If you fail in epic proportions, it may just become a winning failure.
17. Every win fails eventually."

[4chan, "Rules of the Internet": http://rulesoftheinternet.com/index.php?title=Main_Page]

Cuando observamos las pautas y modos de trabajo en el ámbito de la cultura libre, vemos que los procedimientos de ensayo y error cobran un valor distinto. En este contexto, el error, la equivocación, el "glitch", se rentabiliza en un grado incluso mayor, llegando a ser indispensable. Para la producción de cultura libre, el método de ensayo y error implica, sobre todo, un proceso de aprendizaje y de puesta en valor de experiencias propias y ajenas, proceso que se ve considerablemente aumentado por la inteligencia colectiva de la Red.

Como en casi todo lo que estamos abordando en esta publicación, esto tampoco viene de la nada, y ni siquiera es un fenómeno particularmente nuevo. El conjunto de prácticas culturales que hoy en día podemos agrupar bajo el denominador común de "producción de cultura libre" hunde sus raíces en la cultura "hacker" que creció alrededor de la incipiente red y los medialabs académicos en EEUU entre finales de los años 50 y principios de los 80 del siglo pasado.

Antes de que adquiriera sus connotaciones actuales, el término "hacking" era una expresión que se usaba para designar una cierta actitud, un cierto modo de enfrentarse y de hacer las cosas. Se trataba de una actitud lúdica, investigadora, que intentaba forzar software y hardware a ir más allá de sus posibilidades, o a buscar maneras para averiguar "qué otra cosa se puede hacer con eso". Con el tiempo, se hizo evidente que era esta actitud la que realmente hacía avanzar la tecnología. Incluso hoy en día, ser "hacker" es un título de mérito: es algo que los demás dicen de una, no algo que una pueda decir de sí misma.

Y, efectivamente, la metodología de ensayo y error, el aprovechamiento creativo de fallos, la puesta en valor de errores técnicos u organizativos, es parte del modus vivendi del "hacker", hasta el punto de que, de hecho, el error (un fallo de software, un comportamiento nuevo e inesperado, un resultado diferente al esperado) suele resultar más productivo que el procedimiento normal de la tecnología - es el error el que causa correcciones, cambios, y procesos de innovación y mejora.

En la producción de software libre, es el fallo, el error, el motor del desarrollo, el elemento básico que da lugar a la mejora del código. Aportar "bug reports" informes de fallos es el primer paso para entrar a formar parte de una comunidad y una manera de contribución

que no requiere maestría o grandes conocimientos y sin embargo es imprescinidible para la mejora.

En "The Art of Unix Programming", Eric S. Raymond[35] describe algunas de las peculiaridades del diseño del que quizás sea el sistema operativo favorito de los hackers (o, al menos, el más longevo): ***Unix**. Una de ellas es la llamada Regla de la Transparencia: "When you must fail, fail noisily and as soon as possible." (Si tienes que fallar, falla de la manera más ruidosa posible, y hazlo cuanto antes.)[36]

El término "hacker" no llegó a tener connotaciones negativas hasta muy tarde, hasta principios de los 90, cuando la prensa sensacionalista lo asoció a una serie de operaciones policiales contra el crimen en red. Bruce Sterling hace un relato novelado en "The Hacker Crackdown". Pero lo cierto es que el objetivo de aquella operación no eran *hackers: se trataba de algo que quedaría mejor definido como ***crackers**, al menos según el ***Jargon File** [http://catb.org/jargon/html/crackers.html].

De hecho, la actitud "hacker" nunca se limitó al desarrollo de software, y hoy en día es frecuente encontrársela en otros ámbitos sociales. Hasta se ha llegado a hablar de "hacking cultural"[37]

Al igual que otras sub-culturas, la cultura "hacker" ha sabido mantener y divulgar su propio bagaje. Una referencia muy útil es el llamado Jargon File, un documento que recoge buena parte de las expresiones de jerga, peculiaridades, y folklore de la comunidad "hacker". Aquí tenemos, por ejemplo, la definición de "hack" según el Jargon File[38]

La herencia de la cultura del software libre, que bebe directamente de la tradición "hacker", es crucial para entender cómo operan hoy en día las comunidades que producen cultura libre, y cómo la metodología de ensayo y error se convierte en un principio central en su trabajo.

El prototipo como artefacto principal

35 Raymond, Eric S. *"The Art of Unix Programming"* (Addison-Wesley 2008) http://catb.org/~esr/writings/taoup/

36 ref: http://catb.org/~esr/writings/taoup/html/ch01s06.html#rule5

37 ref: http://www.tucamon.es/contenido/hackers-culturales-prosumers-bricoleurs

38 http://catb.org/jargon/html/meaning-of-hack.html

Petroski, Henry (1992).The Evolution of Useful Things. New York: Alfred A. Knopf. pp. 84–86. ISBN 0-679-41226-3. OCLC 24906856

Johnson, Steven "Where Good Ideas Come From. The Natural History of Innovation"

"La noción de ***prototipo**, explicita o implícitamente, ha venido siendo una especie de lugar común en el que han caído o encajado, uno tras otro, la mayor parte de los proyectos. En estos momentos, creo que el verbo prototipar es el mejor contenedor para el conjunto de las actividades que hemos venido desarrollando en varios lugares, dentro y fuera de su actual sede en la madrileña Plaza de las Letras."

Antonio Lafuente , "Taller de prototipado", Medialab-Prado, Madrid, 2011

[seguir desarrollando]

Labs, no más museos ni salas de exposición

Esta necesidad de poner en valor y entender que son centrales las dinámicas 'ensayo/error' dentro de las prácticas culturales, dar importancia al proceso antes que al resultado, se asocia con la emergencia de espacios tipo laboratorio en el ámbito cultural. Cada vez viene siendo más frecuente la aparición de espacios, independientes o anexos a otros espacios, en los que existe el equipamiento y las condiciones adecuadas para que se pongan en marcha estas metodologías. Para que se generen verdaderos procesos de creación y experimentación, no tanto enfocados a la producción como al aprendizaje colaborativo y al desarrollo de ideas y prototipos, es necesario que no se tengan que ver sometidos a las exigencias de un producto final terminado ni a parámetros como "utilidad", "efectividad" o "rentabilidad", habituales cuando se considera prioritaria la obra final de un artista y su exposición ante el púbico, generalmente vinculadas con el mercado del arte.

Es interesante cómo, al escapar de estos condicionantes, se rompe con un circuito cerrado que tiende a asfixiar la creatividad y la capacidad de disfrute de los procesos artísticos y creativos. Es en estos espacios que priorizan lo procesual y admiten el error donde podemos recuperar la idea de la práctica artística como método de conocimiento, más allá de resultados concretos. En el caso de ser prácticas compartidas, también es cuando se da una real socialización del arte no limitada a la mera recepción privada de participación e implicación en los procesos de creación.

Las nuevas tecnologías son, a su vez, potenciadoras de la emergencia de estos espacios al haberse aumentado la complejidad de las herramientas y la necesidad de trabajar en

equipo. Los 'medialabs' o 'labs' están estrechamente vinculados con la incorporación y desarrollo de las herramientas digitales por ser un campo de investigación cada vez más accesible que abre nuevas vías y múltiples posibilidades de desarrollo creativo. En la actualidad es absolutamente necesario integrar espacios tipo laboratorio, permanentes o temporales, dentro de los diferentes centros culturales. No podemos contentarnos con la proliferación de espacios que sí permiten estas prácticas experimentales sino que además es conveniente que intentemos incluirlos dentro de otras instituciones y empresas para beneficiarse de las interferencias que ellos pueden aportar a otros departamentos. Éstos beneficios vienen de la necesidad de formación continua que se da en estos espacios de manera casi central. También en ellos se da de manera espontánea la tan codiciada "innovación" social y cultural, siendo cada vez más evidente que es en estos espacios, no sujetos al control y la producitvidad de las empresas, donde se da con más frecuencia.

***Nota:** *Este capítulo fue cerrado sin que se pudieran terminar durante el booksprint algunos de sus apartados. Hemos decidido dejarlo tal como se quedó para que se puedan apreciar las líneas que iban a desarrollarse y porque, además, lo inacabado del texto no entorpece la comprensión en su lectura. También queremos recordar que éste decálogo invita a la continuación, revisión y/o modificación se sus contenidos.*

RECETA PARA ENSAYO Y ERROR: Quinoa con pollo y verduras

1 kg de quinoa

4 pechugas enteras de pollo

5 dientes de ajo

1 pimiento

1 berenjena

Perejil picado

Salsa de soja

Sal

Cortar el pollo en tacos pequeños y freir a fuego fuerte. Cuando empieza a tostarse remover y añadir salsa de soja. Añadir el ajo picado, se tuesta en unos 2 minutos, bajar el fuego y añadir el pimiento cortado pequeño y 5/10 minutos después añadir la berenjena cortada pequeña. Sofreir todo junto durante 10 minutos y añadir 2 vasos de agua. Dejar cocinar durante 15 minutos más y parar. Comprobar la sal y servir

(Se puede reemplazar completamente la sal con salsa de soja)

Glosario

15M: El Movimiento 15-M, también llamado movimiento de los *indignados*, es un movimiento ciudadano formado a raíz del 15 de mayo de 2011 con una serie de protestas pacíficas en España con la intención de promover una democracia más participativa alejada del bipartidismo PSOE-PP y del dominio de bancos y corporaciones, así como una "auténtica división de poderes" y otras medidas con la intención de mejorar el sistema democrático. El movimiento comenzó a organizarse tras el establecimiento de centenares de acampadas en las plazas de la mayoría de las ciudades españolas, así como otras creadas por expatriados españoles en ciudades de todo el mundo. Entre las bases del Movimiento 15-M están las de ser un movimiento apartidista (sin afiliación a ningún partido ni sindicato), pacífico, horizontal y transparente, es decir, sin estar sujeto a ningún tipo de registro.

Arquitecturas de participación: El concepto enfatiza la preeminencia de la creación de contenidos sobre el consumo de los contenidos. La información se libera del control corporativo y se permite entonces que cada uno cree, ensamble, organice, etiquete, localice y comparta los contenidos para llenar sus propias necesidades. La Web 2.0 está estructurada en torno a interfaces abiertas de programación que permiten una participación masiva. El servicio se hace cada vez mejor mientras más personas lo usen; y el aumento de la contribución de los usuarios hace crecer entonces el concepto de "inteligencia colectiva". En algunos casos el conocimiento aficionado supera al conocimiento profesional cuando se brindan las herramientas y la metodología adecuadas;

Autogobierno: Es la autonomía de una jurisdicción que se rige a sí misma, en que ningún poder externo tiene autoridad sobre esta. El autogobierno constituye una forma de soberanía. En Derecho el autogobierno puede referirse a naciones, ciudades y otras entidades en el derecho público y a asociaciones en el derecho privado. En filosofía política, cuando el término autogobierno es usado para referirse a una nación o democracia suele intercambiarse con el de autodeterminación o soberanía nacional. En cambio, cuando el término se refiere al proyecto político del anarquismo se refiere al orden legal voluntario, de una sociedad sin Estado, basado en la soberanía individual.

Blogosfera: Término para referirse a la comunidad de blogeros o gente que escribe diarios personales. Se relaciona con el periodismo ciudadano.

Boosteado: Efecto que potencia los graves de un sonido.

Bottom-up: Top-down y Bottom-up son estrategias de procesamiento de información características de las ciencias de la información, especialmente en lo relativo al software. Por extensión se aplican también a otras ciencias sociales y exactas. En el diseño Bottom-up las partes individuales se diseñan con detalle y luego se enlazan para formar componentes más grandes, que a su vez se enlazan hasta que se forma el sistema completo. Las estrategias basadas en el flujo de información "bottom-up" se antojan potencialmente necesarias y suficientes porque se basan en el conocimiento de todas las variables que pueden afectar los elementos del sistema. Expresión inglesa contraria a top-down (de arriba a abajo).

Capitales intangibles: Dentro de una organización o empresa, el capital intelectual es el conocimiento intelectual de esa organización, la información intangible (que no es visible, y por tanto, no está recogida en ninguna parte) que posee y que puede producir valor.

Capitalismo cognitivo: Nombre que se le han otorgado a las prácticas económicas sobre las producciones de conocimiento enmarcadas en el capitalismo globalizado de finales del

siglo XX y principios del XXI. Junto al capitalismo relacional y al capitalismo de los afectos es considerado la base del capitalismo sobre bienes inmateriales. El surgimiento está profundamente ligado a la justificación de la expresión "propiedad intelectual" donde la producción de conocimiento y bienes inmateriales están sujetos a la lógica de la escasez artificial. Esta justificación se consigue equiparando los bienes materiales en los que ya se ha interiorizado el concepto de propiedad privada basada en la antagonía ("si yo tengo un material entonces tú no lo tienes") y la exclusividad ("si es mío, entonces yo decido que tú no lo puedes disfrutar") con los inmaterales donde hasta entonces se relacionaban con la creatividad, la originalidad y que cobraban valor por sí mismos en el acto directo del comunicado público.

Cercamiento de los contenidos: El término cercamiento proviene originalmente de las cercas o vallas puestas a los campos comunales para beneficio de los terratenientes que se produjeron en Inglaterra entre los siglos XVI y XIX gracias a la aplicación de leyes (enclosure acts) que provocaron la creación de un proletariado sin tierras que fue la base de la mano de obra de la revolución industrial. Nos referimos a cercamiento de los contenidos al proceso de privatización y cierre de contenidos comunes en analogía al de las tierras comunales.

Código abrible*:* Un *dispositivo para el encuentro.* Preferimos utilizar el término *abrible*, porque nos estamos refiriendo a prácticas culturales cuyo código podría ser cerrado o abierto, no siendo necesariamente ninguna de ellas una situación preferente de partida.

Copyleft: El *copyleft* es una práctica al ejercer el derecho de autor que consiste en permitir la libre distribución de copias y versiones modificadas de una obra u otro trabajo, exigiendo que los mismos derechos sean preservados en las versiones modificadas. La efectividad de ejercerlo puede depender de la legislación particular de cada país, pero en principio se puede utilizar para programas informáticos, obras de arte, cultura, ciencia, o cualquier tipo de obra o trabajo creativo que sea regido por el derecho de autor. El término surge en las comunidades de software libre como un juego de palabras en torno a *copyright*: "derecho de autor", en inglés (literalmente: "derecho de copia").

Crash: Por crash se entiende en informática la condición en la cual una aplicación informática, ya sea un programa o parte o la totalidad del sistema operativo dejan de funcionar de la forma esperada y dejan de responder a otras partes del sistema. A veces el programa simplemente aparece como "congelado", esto es: no responde a ninguna acción del usuario o del entorno operativo. Si el programa que falla es una parte crítica del núcleo del Sistema Operativo, el equipo completo puede dejar de responder (*crash de sistema*). En lenguaje coloquial, se dice de una aplicación que lo padece, que se "congeló", "tildó", "colgó" o "pasmó".

Creación ex nihilo: es una locución latina traducible por "de la nada" o "desde la nada", haciendo referencia a aquello que se crea a partir de la nada.

Creative Commons: Creative Commons es una corporación estadounidense sin ánimo de lucro. Si quieres conocerla mejor puedes visitar su web: http://creativecommons.org.

La institución afiliada a Creative Commons España es la Universidad de Barcelona (UB). El proyecto español de Creative Commons es posible gracias a la colaboración de muchas personas anónimas que nos dan su apoyo.

Crowdfunding: Financiación en masa (del inglés *crowdfunding*), también denominada financiación colectiva, microfinanciación colectiva, y micromecenazgo, es la cooperación colectiva, llevada a cabo por personas que realizan una red para conseguir dinero u otros recursos, se suele utilizar Internet para financiar esfuerzos e iniciativas de otras personas u organizaciones. Crowdfunding puede ser usado para muchos propósitos, desde artistas

buscando apoyo de sus seguidores, campañas políticas, financiación del nacimiento de compañías o pequeños negocios.

Cuidadanía: Es poner la vida en el centro. Significa ciudadanía que cuida su entorno, su barrio, su convivencia, que cuida a sus conciudadanos y conciudadanas. Es reconocer que "la vida vivible está por construir en la interacción con otros, que la vida se dirime en la vida misma y que no puede procurarse fuera de la vida (en los mercados)"

Cultura corporativa: expresiones utilizadas para designar un determinado concepto de cultura (el que la entiende como el conjunto de experiencias, hábitos, costumbres, creencias, y valores, que caracteriza a un grupo humano) aplicado al ámbito restringido de una organización, institución, administración, corporación, empresa, o negocio (cuando habitualmente el concepto "cultura" se aplica al ámbito extenso de una sociedad o una civilización).

Cultura hacker: Cultura desarrollada por la comunidad de programadores en los años 60 y 70. Aquí aparece en relación a su perspectiva ética, meritocracia, etc.

Cut-up: Es un género o técnica literaria aleatoria en la cual un texto es recortado al azar y reordenado para crear un nuevo texto.Tanto la técnica de recortes como la de dobleces están cercanamente asociadas y consisten en estilos de escritura literaria que intentan romper con la linealidad de la literatura común.

Cyborg: CYBer ORGanismo, criatura compuesta por elementos orgánicos o biológicos con elementos cibernéticos o electrónicos. En la ciencia o en las novelas se utiliza para referirse a "humanos mejorados" capaces de realizar acciones ¿asombrosas?. Un ejemplo de naturaleza cyborg en la ficción sería Robocop, que es mitad hombre y mitad máquina, frente a otros personajes como Superman, cuyos poderes derivan de su procedencia extraterrestre, Wonder Woman que tendría poderes divinos o mitológicos o Batman, un humano cuyos poderes están en su traje.

Derechos de autor: El derecho de autor es un conjunto de normas jurídicas y principios que regulan los derechos morales y patrimoniales que la ley concede a los autores (los *derechos de autor*), por el solo hecho de la creación de una obra literaria, artística, musical, científica o didáctica, esté publicada o inédita. Está reconocido como uno de los derechos humanos fundamentales en la Declaración Universal de los Derechos Humanos.

Difracciones: En física es el fenómeno que se produce cuando un tren de ondas se encuentra con un obstáculo cuyas dimensiones son del orden de magnitud de la longitud de onda. Desde el punto de vista cualitativo, la difracción puede explicarse por el principio de Huygens, según el cual cada punto del obstáculo sería un foco emisor de ondas esféricas. Estas ondas emitidas interfieren entre sí y dan lugar a máximos y mínimos.

Dispositivo: Se puede definir como dispositivo un aparato, artificio, mecanismo, artefacto, órgano o elemento de un sistema.

Dominio público: Es una expresión utilizada en dos áreas del derecho: el derecho administrativo y el derecho de autor. Por dominio público (también llamado *demanio*) se entiende el conjunto de bienes y derechos de titularidad pública destinados al uso público (como las calles y caminos públicos), o a un servicio público (como un hospital público, un centro escolar público, las oficinas de un Ayuntamiento o cualquier otra instalación) o aquellos a los que una ley califica como *b*ienes públicos (como las playas o las aguas) y cuyo uso privativo requiere una concesión administrativa o un permiso que sólo la administración pública puede otorgar. Ciertos ordenamientos jurídicos consideran que el dominio público está formado por aquellos bienes cuyo titular es una comunidad. En este sentido, las comunidades de regantes, de pastos, de bosques, etc., serían ejemplos de dominio público. Hablando de cultura (bienes inmateriales) y de derechos de autor cuando

las obras culturales (literarias, artísticas o científicas (lo que incluye programas informáticos) expiran (pasa un plazo determinado de años), estas obras pasan a formar parte del dominio público. Cada legislación nacional contempla una cierta cantidad de años a partir de la muerte del autor para que este derecho expire. En España, una obra cultural pasa al dominio público 70 años después de la muerte del autor.

Dreamtime: (de los aborígenes australianos). Según los aborígenes australianos la creación y ordenación del mundo tuvo lugar en un periodo mitológico y sobrenatural, conocido como "Dreamtime" en el que seres fantásticos cohabitaron y ayudaron a los hombres a civilizarse.

Economía del don: Es una teoría social en la que los bienes y servicios se otorgan sin un acuerdo explícito de *quid pro quo*. Se basa en el principio de vivir bajo la premisa de que «a mi vecino no le falte nada». Una segunda premisa sería el trabajar con un nivel de conciencia donde «lo que hagamos hoy no sea recordado mañana», ya que nuestras actuaciones se basan más en el amor al prójimo que en el interés o la vanidad. Generalmente, la economía del don ocurre en culturas o subculturas en las que se esperan recompensas sociales o intangibles, como el karma, el honor, la lealtad o cualquier otra forma de gratitud. Se considera que el verdadero espíritu de la economía del don consiste en dar sin esperar recibir nada a cambio.

Ecosistema: Comunidad de los seres vivos cuyos procesos vitales se relacionan entre sí y se desarrollan en función de los factores físicos de un mismo ambiente. Fundamental para el concepto de ecosistema es la idea de que los organismos vivos interactúan con cualquier otro elemento en su entorno local.

El término ecosistema fue acuñado en 1930 por Roy Clapham para designar el conjunto de componentes físicos y biológicos de un entorno. El ecólogo británico Arthur Tansley refinó más tarde el término, y lo describió como «El sistema completo,... incluyendo no sólo el complejo de organismos, sino también todo el complejo de factores físicos que forman lo que llamamos medio ambiente.

Electrónica DIY: DIY Do It Yourself, "hazlo tú mismo". La ética del *Do It Yourself* está generalmente asociada a varios movimientos anticapitalistas, ya que rechaza la idea de tener que comprar siempre a otros las cosas que uno desea o necesita. Se trata de un movimiento contracultural trasladable a cualquier ámbito de la vida cotidiana.

Enjambre: (swarm) Un conjunto numeroso de entidades similares, que gracias a un determinado comportamiento cooperativo, amplifica las capacidades globales de la suma de sus individuos."

Enjambre (inteligencia de): La inteligencia de enjambre es una rama de la inteligencia artificial que se basa en el comportamiento colectivo de sistemas descentralizados y auto-organizados. Los sistemas de inteligencia de enjambre parten de agentes o unidades que siguen reglas muy simples pero cuyas interacciones mutuas hace emerger un comportamiento complejo. Ejemplos en la naturaleza serían las colonias de hormigas.

Equipamientos icónicos: Equipamientos (edificios, infraestructuras, etc.) que destacan más por su imagen o dimensión simbólica que por las necesidades que cubren.

Escuela de Frankfurt: La Escuela de Frankfurt es una escuela de pensamiento e investigación social surgida a partir del Instituto de Investigaciones Sociales de la Universidad de Frankfurt am Main, en Alemania. El término "Escuela de Frankfurt" es un término informal empleado para referirse tanto a los pensadores miembros del Instituto de Investigaciones Sociales como a aquellos influenciados por él. Inspirándose en Marx, Freud y Weber, la Escuela de Frankfurt sintetizó filosofía y teoría social para desarrollar una teoría crítica de la sociedad contemporánea.

Ética del cuidado: Carol Gilligan es una feminista, filósofa y psicóloga estadounidense. En 1997 se convirtió en la primera profesora de estudios de género de la UMSNH Universidad de Harvard. Ha impulsado la llamada ética del cuidado (*ethics of care*) en contraste con la ética de la justicia. Según el psicólogo educativo Lawrence Kohlberg, hay seis niveles de desarrollo moral del ser humano: (a) aquel en el cual se cree que lo correcto es la obediencia y para evitar el castigo; (b) el intercambio instrumental individual que satisface las necesidades de quien solicita y de quien da; (c) el de los intereses, relaciones y conformidad en las reciprocidad humanas; (d) etapa del cumplimiento social y de mantenimiento de la conciencia; (e) se acatan derechos primarios y el contrato social o de la utilidad, (f) y la adquisición de principios éticos universales. Kohlberg observó que las niñas de once años habían alcanzado solamente el nivel (c), mientras los varones ya habían desarrollado capacidades morales propias de los niveles (d) o (e). Él interpretó estos resultados como una forma de flaqueza moral de la mujer. Gilligan, que había ayudado al propio Kohlberg en algunas de sus investigaciones, respondió en el libro citado aduciendo que los menores de diferente sexo piensan de distinto modo y que esto no significa que ellas tengan menores capacidades para hacer razonamientos morales. Las mujeres, según Gilligan, privilegian los vínculos con los demás, las responsabilidades en el cuidado por encima del cumplimiento abstracto de deberes y del ejercicio de derechos. Parte de la inspiración de la educación diferenciada proviene de estudiosas y escritoras feministas como Gilligan. Los trabajos de Carol Gilligan han inspirado la investigación feminista pacifista al abogar no por la no acción sino por una acción no-violenta, que no destruya, que atienda al contexto y no a los principios y que preste ante todo atención al cuidado.

Fablabs: Un Fab lab (acrónimo del inglés *Fabrication Laboratory*) es un espacio de producción de objetos físicos a escala personal o local que agrupa máquinas controladas por ordenadores. Su particularidad reside en su tamaño y en su fuerte vinculación con la sociedad. El concepto de Fab lab aparece al principio de los años 2000 en el Center fot bits and Atoms (CBA) del Massachussets Institute of Technology (MIT) cuyo director era ya en esa época Neil Gershenfeld. Nace de una colaboración, en el seno del Media Lab del MIT, entre el Grassroots Invention Group y el CBA, cuyas investigaciones giran en torno a la relación entre el contenido de la información y su representación física y al empoderamiento de las comunidades gracias a una tecnología de base. En el marco del desarrollo de sus investigaciones, el CBA recibe una financiación del National Science Foundation (NSF) para adquirir máquinas capaces de "construirlo casi todo".1 El Fab lab nace como una manera de justificar esa financiación, "haciendo lo que se hacía en el MIT, en lugar de solamente hablar de ello".2 En 2002, emergen los primeros Fab labs en India, Costa Rica, Noruega, Boston y Ghana, siendo una unidad de producción a escala local.

Feedback: La retroalimentación, también denominada feedback, significa "ida y vuelta" y es, desde el punto de vista social y psicológico, el proceso de compartir observaciones, preocupaciones y sugerencias, con la intención de recabar información, a nivel individual o colectivo, para intentar mejorar el funcionamiento de una organización o de cualquier grupo formado por seres humanos. Retroalimentación, acá se refiere a la guitarra.

Fluxus: (palabra latina que significa flujo). Es un movimiento artístico de las artes visuales pero también de la música y la literatura. Tuvo su momento más activo entre la década de los sesenta y los setenta del siglo XX. Se declaró contra el objeto artístico tradicional como mercancía y se proclamó a sí mismo como el *antiarte*. Fluxus fue informalmente organizado en 1962 por George Maciunas (1931-1978). Este movimiento artístico tuvo expresiones en México, Estados Unidos, Europa y Japón.

Fluxus, que se desarrolla en Norteamérica y Europa bajo el estímulo de John Cage, no mira a la idea de la vanguardia como renovación lingüística, sino que pretende hacer un uso distinto de los canales oficiales del arte que se separa de todo lenguaje específico; es decir, pretende la interdisciplinariedad y la adopción de medios y materiales procedentes

de diferentes campos. El lenguaje no es el fin, sino el medio para una noción renovada del arte, entendido como "arte total". Como Dadá, Fluxus escapa de toda tentativa de definición o de categorización. Según Robert Filliou, es "antes que todo un estado del espíritu, un modo de vida impregnado de una soberbia libertad de pensar, de expresar y de elegir". Asimismo Filliou opone el Fluxus al arte conceptual por su referencia directa, inmediata y urgente a la realidad cotidiana, e invierte la propuesta de Duchamp, quien a partir del Ready-made, introdujo lo cotidiano en el arte. Fluxus disuelve el arte en lo cotidiano.

En el Estado español las teorías de Fluxus tuvieron su reflejo en el grupo ZAJ, integrado por artistas como Juan Hidalgo, Ramón Barce, Walter Marchetti o Esther Ferrer.

Fork: Una bifurcación (*fork* en inglés). En el ámbito del desarrollo de software, es la creación de un proyecto en una dirección distinta de la principal u oficial tomando el código fuente del proyecto ya existente. Comúnmente se utiliza el término inglés. Como resultado de la bifurcación se pueden llegar a generar proyectos diferentes que cubren necesidades distintas aunque similares. Un ejemplo de bifurcación es la Enciclopedia Libre escindida de la Wikipedia en español. El término también puede ser usado para representar la ramificación de cualquier trabajo.

Gadgets: Juguetitos, dispositivos electrónicos (o no) que nos acompañan en la vida diaria y nos permiten hacer cosas.

Geometría variable: Sistema de organización en el que no existe un poder dominante pero que es capaz de tomar decisiones o gobernarse a través de pactos o negociaciones puntuales entre sus partes. El término ha sido tomado del lenguaje de las matemáticas y la ingeniería mecánica. Uno de los ejemplos más famosos de la geometría variable en la ingeniería es el de un ala de avión que puede ser hacia atrás y luego regresar a su posición original durante el vuelo, que permite al piloto seleccionar la configuración correcta, ya sea alta o baja velocidad. Por tanto, en nuestra comprensión de la geometría variable está la noción de la velocidad de adaptación y flexibilidad para cambiar las circunstancias.

Glitch: en el ámbito de la informática o de los videojuegos es un error que no afecta negativamente al rendimiento, jugabilidad o estabilidad del programa o juego. No puede considerarse un bug o fallo, sino más bien una "característica no prevista". Its not a bug its a feature -> aplicación creativa del error.

GNU: El proyecto GNU fue iniciado por Richard Stallman con el objetivo de crear un sistema operativo completamente libre: el sistema GNU. El 27 de septiembre de 1983 se anunció públicamente el proyecto por primera vez en el grupo de noticias net.unix-wizards. Al anuncio original, siguieron otros ensayos escritos por Richard Stallman como el " Manifiesto GNU", que establecieron sus motivaciones para realizar el proyecto GNU, entre las que destaca "volver al espíritu de cooperación que prevaleció en los tiempos iniciales de la comunidad de usuarios de computadoras". GNU es un acrónimo recursivo que significa "GNU No es Unix" (*GNU is Not Unix*). Puesto que en inglés "*gnu*" (en español " ñu") se pronuncia parecido a "*new*", Richard Stallman recomienda pronunciarlo "*guh-noo*". En español, se recomienda pronunciarlo ñu como el antílope africano o fonéticamente; por ello, el término mayoritariamente se deletrea (G-N-U) para su mejor comprensión. En sus charlas Richard Stallman finalmente dice siempre «Se puede pronunciar de cualquier forma, la única pronunciación errónea es decirle 'linux'».

GPL General Public License: La primera licencia escrita para el software libre.

Hacking: Hackear (término adaptado del inglés "hacking") se refiere a la acción de explorar y buscar las limitantes de un código o de una máquina. Según el "Glosario del

Argot Hacker" o "Jargon File", cuyo creador fue Eric S. Raymond, el término hackear también significa acción de irrumpir o entrar de manera forzada a un sistema de cómputo o a una red. Este último significado para muchos hace alusión al término crackear. Sin embargo, en *The New Hacker's Dictionary* se plantea como un significado igualmente válido para *hackear*.

Hackmeetings: Encuentros hackers, libres y autogestionados que giran en torno a las nuevas tecnologías, sus implicaciones sociales, la libre circulación de saberes y técnicas, la privacidad, la creación colectiva, el conflicto telemático... Está destinado a todo tipo de personas que tengan una mente abierta y curiosa, con ganas de compartir sus experiencias y vivirlo participando en la coordinación como una más. Algunas charlas y talleres exigen conocimientos informáticos avanzados, otros no; y otros ni informáticos.

Heteropatriarcado: Conjunto de relaciones sociales entre hombres con base material consistente en su control sobre las mujeres, restringiendo su acceso a los recursos productivos y su sexualidad. Tiene una gran relación con el sistema capitalista, pues refuerza el control capitalista y sus valores, lo que permite explicar la opresión de las mujeres en tanto trabajadoras y en tanto mujeres. Dentro de la estructura básica del patriarcado, se configuran las relaciones sociales del parentesco y dos instituciones: la heterosexualidad obligatoria y el contrato social, y por tanto, la heterosexualidad es esencial para la continuación del patriarcado. Esta institución afecta tanto al hombre como a la mujer, porque delimita los contenidos de su sexualidad.

Hibridación: En ecología, hibridación es el proceso de mezclar diferentes especies o variedades de organismos para crear un híbrido.

Identidades-marca: La Identidad de Marca es la apuesta estratégica que hace una marca por ser percibida de una manera determinada porque considera que esa percepción puede ofrecerle una ventaja competitiva en el mercado.

Infopoint: Punto de información en los hackmeetings, en el que suelen participar las personas que asisten al encuentro para colaborar en esta tarea de infomación y acogida.

Install Parties: Fiestas de instalación. Desde el nacimiento del sistema operativo GNU/Linux, una de las prácticas para su difusión ha sido la realización de "install parties" o fiestas de instalación. En ellas las personas llevan su ordenador e instalan Linux con la ayuda de personas más experimentadas en un ambiente informal donde al mismo tiempo que el software se transmiten los valores de comunidad.

Inteligencia colectiva: Es una forma de inteligencia que surge de la colaboración y concurso de muchos individuos o seres vivos de una misma especie. Hoy es un término generalizado de la cibercultura o la sociedad del conocimiento. Aparece en una amplia variedad de formas de toma de decisiones consensuada en bacterias, animales, seres humanos y computadoras. Kropotkin es un referente temprano en su obra *El apoyo mutuo*, al referirse a la inteligencia colectiva de pequeños animales e insectos como abejas u hormigas.

Interfaces: La interfaz de usuario es el medio con que el usuario puede comunicarse con una máquina, un equipo o una computadora, y comprende todos los puntos de contacto entre el usuario y el equipo.

Interfaz: Término que proviene de la informática para referirse a la conexión entre dos máquinas. Desde esta perspectiva más general la *interfaz* es el espacio donde se da la interacción y se producen los intercambios entre dos sistemas (bien sea entre máquinas, humanos, o humano-máquina). La interfaz está en el medio, ej. Interfaz de usuario: interfaz de usuario es el medio con el que un usuario puede comunicarse con una máquina y comprende todos los puntos de contacto entre el usuario y el equipo. Suelen ser

intuitivas y fáciles de accionar, ya sean los menús gráficos de un navegador de internet o los botones y ruedas de una lavadora.

Interoperabilidad: Habilidad de organizaciones y sistemas dispares y diversos para interaccionar con objetivos consensuados y comunes con la finalidad de obtener beneficios mutuos. La interacción implica que las organizaciones involucradas compartan información y conocimiento a través de sus procesos de negocio, mediante el intercambio de datos entre sus respectivos sistemas de tecnología de la información y las comunicaciones

Jargon File: Literalmete es el "archivo de la jerga", un exhaustivo compendio del argot hacker. Es un documento de dominio público que puede ser utilizado libremente, compartido y modificado.

Karma: De acuerdo con varias religiones dhármicas, el *karma* sería una energía trascendente (invisible e inmensurable) que se deriva de los actos de las personas. En el mundo de la informática, sistema de gestión de la reputación o del merito basado en las contribuciones del usuario al grupo o la comunidad. Estas pueden tener en cuenta múltiples factores como su grado de participación, la calidad de las mismas, su grado de cooperación o capacidad de don y están reguladas por algoritmos matemáticos. En España, un ejemplo sería la web menéame utiliza un sistema de karma

Know-how: Saber cómo hacer las cosas. Se trata de un conocimiento relacionado con la *experiencia*, es decir, que se adquiere con la práctica prolongada la que proporciona conocimiento o habilidad para hacer algo.

Licencias libres: Dentro del software libre existen diversos tipos de licencias bajo las cuales se amparan las producciones realizadas por los desarrolladores y/o usuarios:

-**GPL:** GNU General Public License.

-**FDL**: GNU Free Documentation License.

-**LGPL**: GNU Lesser General Publication License.

-**ColorIURIS**

-**Creative Commons**

Linked Data: Describe un método de publicación de datos estructurados de manera que pueda estar interrelacionados y ser más útil. Se basa en tecnologías web estándar, como HTTP y el URI, pero en vez de utilizarlos para servir páginas web para los lectores humanos, que se extiende a compartir información de una manera que puede ser leída de forma automática por los ordenadores. Esto permite que los datos de diferentes fuentes que se conectarán y consulta. Tim Berners-Lee, director de la World Wide Web Consortium, acuñó el término en una nota de diseño para debatir las cuestiones en torno a la Web Semántica, sin embargo, la idea es muy antigua y está estrechamente relacionada con los conceptos, incluyendo los modelos de redes de bases de datos, las citas entre los artículos académicos y títulos controlados en los catálogos de bibliotecas.

MIT: El Instituto Tecnológico de Massachusetts (MIT, del inglés *Massachusetts Institute of Technology*) es una institución de educación superior privada situada en Cambridge, Massachusetts (Estados Unidos). El MIT se divide en 6 escuelas y facultades que incluyen un total de 32 departamentos académicos, con un fuerte énfasis en la investigación científica y tecnológica, lo que lo convierte en una de las principales instituciones universitarias de los Estados Unidos dedicadas a la docencia y a la investigación en ciencia, ingeniería y economía.

Monitorización: Rastrear las conexiones entre agentes, darles seguimiento, estar

pendiente de que dichas conexiones se efectúen de forma correcta, que simplemente se efectúen, o no.

Net-art: Designa a la producción artística realizada ex profeso en y para la red internet. El net-art es una de las formas de arte interactivo habilitadas por los soportes digitales, y las prácticas comunicativas generadas por ellos. La denominación net-art designa las prácticas artísticas que apuntan a una experiencia estética específica en internet como soporte de la obra, y señalan o desarrollan un lenguaje característico. Una obra de Net-art tiene como característica fundamental el uso de los recursos de la red para producir la obra. Esto puede ser en forma de uso de datos tomados de internet o del usuario o uso de programación en el servidor, formularios, email, etc.

New media: El término new media designa un conjunto de medios de comunicación y entretenimiento cuyas posibilidades se basan en los avances tecnológicos derivados de la digitalización de los contenidos. La esfera de los new media no se limita a los medios periodísticos sino que se extiende también a diversos ámbitos culturales. Así productos hipertextuales, cine y juegos por ordenador forman parte también del conjunto y más allá de la esfera de la comunicación, el término abarca también productos del entretenimiento.

Nomadismo: Forma de vida opuesta al sedentarismo y que consiste en desplazarse de un lugar a otro sin fijar residencia.

Obsolescencia programada: Se denomina obsolescencia programada u obsolescencia planificada a la determinación, la planificación o programación del fin de la vida útil de un producto o servicio de modo que -tras un período de tiempo calculado de antemano, por el fabricante o por la empresa de servicios, durante la fase de diseño de dicho producto o servicio- éste se torne obsoleto, no funcional, inútil o inservible.

Operadores deontológicos: Indicadores que remiten a un conjunto más o menos amplio de criterios, apoyados en la deontología con normas y valores que formulan y asumen quienes llevan a cabo correctamente una actividad profesional. Los códigos deontológicos se ocupan de los aspectos éticos del ejercicio de la profesión que regulan. Estos códigos cada vez son más frecuentes en otras actividades.

P2P: Una red *peer-to-peer*, red de pares, red entre iguales, red entre pares o red punto a punto (*P2P*, por sus siglas en inglés) es una red de computadoras en la que todos o algunos aspectos funcionan sin clientes ni servidores fijos, sino una serie de nodos que se comportan como iguales entre sí. Es decir, actúan simultáneamente como clientes y servidores respecto a los demás nodos de la red. Las redes P2P permiten el intercambio directo de información, en cualquier formato, entre los ordenadores interconectados. Normalmente este tipo de redes se implementan como redes superpuestas construidas en la capa de aplicación de redes públicas como Internet. El hecho de que sirvan para compartir e intercambiar información de forma directa entre dos o más usuarios ha propiciado que parte de los usuarios lo utilicen para intercambiar archivos cuyo contenido está sujeto a las leyes de copyright, lo que ha generado una gran polémica entre defensores y detractores de estos sistemas.

PageRank: Ranking de Página. El sistema que define el orden en el que se muestran los resultados del motor de búsquedas de Google. Está basado el un algoritmo o fórmula matemática en la que no cuenta sólo el contenido de la página sino que relaciona y da más importancia a aquellas páginas que están relacionadas y tienen links con otras. En el principio de internet, los resultados en las búsquedas respondían simplemente a la repetición de términos (las veces que aparecía una palabra), a las categorías (como en las páginas amarilla, fontanería) o la promoción publicitaria. El pagerank añade la dimensión de "red" a las búsquedas en Internet. De hecho, el Pagerank de Google es lo que da valor

a Google como compañía, siendo un secreto industrial parecido a la "fórmula de la coca-cola". Imagina un pequeño pueblo con dos tiendas de verduras, una muy grande y con letreros y otra pequeña y familiar. Google ordenaría los resultados de búsqueda no solo por el tipo de tienda y sus contenidos, sino también por las referencias y opiniones de sus habitantes y por las relaciones que mantiene con la comunidad.

Permacultura: La permacultura constituye un sistema proyectado sostenible que integra armónicamente la vivienda y el paisaje, ahorrando materiales y produciendo menos desechos, a la vez que se conservan los recursos naturales (Bill Mollison); es el diseño de hábitats humanos sostenibles y sistemas agriculturales, que imita las relaciones encontradas en los patrones de la naturaleza.

Plataforma: En informática, una plataforma es un sistema que sirve como base para hacer funcionar determinados módulos de hardware o de software con los que es compatible. Dicho sistema está definido por un estándar alrededor del cual se determina una arquitectura de hardware y una plataforma de software (incluyendo entornos de aplicaciones). Al definir plataformas se establecen los tipos de arquitectura, sistema operativo, lenguaje de programación o interfaz de usuario compatibles.

Poliglosia: Cuando hay tres o más lenguas que son habladas en una misma población.

Políticas de privacidad: Es el documento que especifica los procedimientos, reglas, y prácticas de seguridad de datos que realiza una empresa, con las que garantiza el mantenimiento de la integridad, confidencialidad y disponibilidad de la información que recoge de sus clientes y de otros interesados titulares de datos, de conformidad con la legislación vigente, las necesidades de seguridad informática y objetivos de negocio que persiga.

Procomún: Se denomina bien comunal o procomún (de *pro*, provecho, y *común*) a un determinado ordenamiento institucional en el cual la propiedad está atribuida a un conjunto de personas en razón del lugar donde habitan y que tienen un régimen especial de enajenación y explotación. De esa forma, ninguna persona individual tiene un control exclusivo sobre el uso y la disposición de un recurso particular bajo el régimen de procomún. La noción de procomún es un concepto ancho, plural y elusivo.

Producción artificial de escasez, lógica de escasez: El Principio de Generación de Escasez es una consecuencia de la Economía de la Información, en la cual la capacidad de generar rentas extraordinarias de una red deriva de la capacidad de los beneficiarios para asegurar tanto su centralidad en ella como la centralidad de la red creada en la red global en la que se inserta. Según este principio, las probabilidades de maximizar beneficios en el mundo digital no dependen de la capacidad para generar innovación ofreciendo nuevas posibilidades, como en un mercado de competencia perfecta. Por el contrario, dependerían de la habilidad del empresario para generar artificialmente escasez, mediante el acogimiento a restricciones de la propiedad intelectual o mediante la imposición de una topología de red que le permita asegurar su propia centralidad en la provisión del producto.

Promiscuidad: Es la práctica de relaciones sexuales con varias parejas o grupos sexuales, en contraposición con la monogamia, tanto en el reino animal como entre los seres humanos.

Protocolo: Conjunto de normas y procedimientos que regulan un proceso y que son asumidos por los/las participantes. En informática es el conjunto de reglas utilizadas por los ordenadores para intercambiar mensajes a través de la red y que les permite comunicarse.

Prototipo: Los prototipos son una representación limitada de un producto, que permite

probarlo en situaciones reales o explorar su uso, creando así un proceso de diseño de iteración que genera calidad. Un prototipo puede ser cualquier cosa, desde un trozo de papel con sencillos dibujos a un complejo software. Son útiles porque permiten comunicar, discutir y definir ideas entre los diseñadores y las partes responsables. relacion entre prototipo y ->pensamiento de diseño

Queer: Literalmente "extraño". Término utilizado desde las políticas identitarias para definir un modelo de sexualidad que supere la identidad de género tradicional, asociada a la dualidad masculino-femenino.

Ratings: El *rating* es una cifra que indica el porcentaje de hogares o espectadores con la TV encendida en un canal, programa, día y hora específicos (o promediando minutos y fechas), en relación al total de TV Hogares o televidentes considerados en la muestra (encendidos + apagados). Esta cifra siempre va a ser menor que la de *share*.

Ready-mades (de Marcel Duchamp) El término *arte encontrado* –más comúnmente *objeto encontrado* (en francés *objet trouvé*; en inglés, *found art* o *ready-made*) o *confeccionado*– describe el arte realizado mediante el uso de objetos que normalmente no se consideran artísticos, a menudo porque tienen una función no artística, sin ocultar su origen, pero a menudo modificados. Marcel Duchamp fue su creador a principios del siglo XX.

Redes en malla /mesh: Es una topología de red en la que cada nodo está conectado a todos los nodos. De esta manera es posible llevar los mensajes de un nodo a otro por diferentes caminos. Si la red de malla está completamente conectada, puede existir absolutamente ninguna interrupción en las comunicaciones. Cada servidor tiene sus propias conexiones con todos los demás servidores. La red inalámbrica Mesh es una red en malla (red Mesh) implementada sobre una red inalámbrica LAN. Son redes en las que se mezclan las dos topologías de las redes inalámbricas, la topología Ad-hoc y la topología infraestructura.

Remix: es una mezcla alternativa de una canción en un estudio de sonido, para darle un nuevo aspecto sonoro o mejorar la calidad de sonido, a veces con la incorporación de nuevos ritmos y efectos. Tipos: "mix"; "remix"; "mash up".

Resilencia: Término proveniente de la psicología para referirse a la capacidad de un individuo o grupo para sobreponerse a contratiempos y producir una adaptación positiva al nuevo entorno. Referido a comunidad y ecosistema indica la capacidad de la capacidad de éstos de absorber perturbaciones, sin alterar significativamente sus características de estructura y funcionalidad. Se utiliza para describir fenómenos complejos de la red en donde las comunidades reacciones a un factor externo (p.ej. la censura) reorganizándose y modificando sus modos de actuación para continuar con funcionalidad principal (comunicarse)

Rizoma: es un concepto filosófico desarrollado por Gilles Deleuze y Félix Guattari en su proyecto *Capitalismo y Esquizofrenia* (1972, 1980). Es lo que Deleuze llama una "imagen de pensamiento", basada en el rizoma botánico, que aprehende las multiplicidades. En un modelo rizomático, cualquier predicado afirmado de un elemento puede incidir en la concepción de otros elementos de la estructura, sin importar su posición recíproca. El rizoma carece, por lo tanto, de centro, un rasgo que lo ha hecho de particular interés en la filosofía de la ciencia y de la sociedad, la semiótica y la teoría de la comunicación contemporáneas.

Sample: En música, el anglicismo sampling hace referencia al acto de tomar una porción o sample de un sonido grabado para reutilizarla como un instrumento musical o una diferente grabación de sonido. El *sampling* se generalizó en la música popular con el

nacimiento de la música hip hop en Nueva York en los años 1970. Se lleva a cabo mediante un sampler, que puede ser o bien un aparato analógico o bien un *software* informático. También se pueden tomar samples mediante cinta o vinilo.

Software libre: El software libre (en inglés *free software*, esta denominación también se confunde a veces con gratis por la ambigüedad del término en el idioma inglés) es la denominación del software que respeta la libertad de los usuarios sobre su producto adquirido y, por tanto, una vez obtenido puede ser usado, copiado, estudiado, cambiado y redistribuido libremente. Según la *Free Software Foundation*, el software libre se refiere a la libertad de los usuarios para ejecutar, copiar, distribuir, estudiar, modificar el software y distribuirlo modificado.

Software Libre se refiere a la libertad de los usuarios para ejecutar, copiar, distribuir, estudiar, cambiar y mejorar el software. De modo más preciso, se refiere a cuatro libertades de los usuarios del software:

- La libertad de usar el programa, con cualquier propósito *(libertad 0).*

- La libertad de estudiar cómo funciona el programa, y adaptarlo a tus necesidades *(libertad 1).* El acceso al código fuente es una condición previa para esto.

- La libertad de distribuir copias, con lo que puedes ayudar a tu vecino *(libertad 2).*

- La libertad de mejorar el programa y hacer públicas las mejoras a los demás, de modo que toda la comunidad se beneficie. *(libertad 3).* El acceso al código fuente es un requisito previo para esto.

Sororidad: Se refiere a una experiencia práctica intelectual y política entre mujeres que pretende materializarse en acciones específicas. La palabra sororidad se deriva de la hermandad entre mujeres, el percibirse como iguales que pueden aliarse, compartir y, sobre todo, cambiar su realidad debido a que todas, de diversas maneras, hemos experimentado la opresión. No hay jerarquía, sino un reconocimiento de la autoridad de cada una. Está basado en el principio de la equivalencia humana, igual valor entre todas las personas porque si tu valor es disminuido por efecto de género, también es disminuido el género en sí. Al jerarquizar u obstaculizar a alguien, perdemos todas y todos.

Spoilers: Spoiler es una palabra inglesa derivada de *spoil*, que significa 'echar a perder', 'estropear' o 'arruinar'. En los comentarios o críticas relativos a obras artísticas, principalmente las que pertenecen al género narrativo (cine, literatura, videojuegos, cómic, series televisivas, etc.), significa 'desvelar o "destripar"' el argumento del mismo.

Trabajo reproductivo: Comprende aquéllas actividades o tareas imprescindibles o necesarias para el mantenimiento de las personas pero que, sin embargo, no son contabilizadas entre las actividades productivas. La población sujeto u objeto de las mismas reside en viviendas familiares y las actividades resultan clasificadas como trabajo no remunerado, generalmente como trabajo doméstico. En este apartado, se difunde el tiempo medio dedicado a diversos aspectos del trabajo reproductivo, incluyendo el cuidado de personas dependientes.

Unix: Unix es un sistema operativo portable, multitarea y multiusuario; desarrollado, en principio, en 1969 por un grupo de empleados de los laboratorios Bell de AT&T. Los programadores que dieron lugar a la cultura hacker aprendieron Unix. UNIX sería el abuelo de Linux

Visión holística: La palabra *holístico* (integral) es originaria de la palabra griega "holos" y significa la observación de algo desde el punto de vista funcional a partir de todas sus partes e interrelacionarlas unas con otras como un todo. Se trata de un modelo funcional

y no estático, integral y no dividido, incluyente y no excluyente, ampliado y no limitado, total y no aislado.

Web 2.0: el término Web 2.0 está asociado a aplicaciones web que facilitan el compartir información, la interoperabilidad, el diseño centrado en el usuario y la colaboración. Ejemplos son las comunidades Web, los servicios web, las aplicaciones web, los servicios de red social, los servicios de alojamiento de videos, las wikis, blogs, mashups y folcsonomías.

Referencias

Comunidad

ALBA, José Ramón (2011) *"Notas para una ética hacker en la cultura local" en* http://www.edicionessimbioticas.info/Notas-para-una-etica-hacker-en-la

C.S.A. LA TABACALERA DE LAVAPIÉS *"Dossier La Tabacalera a Debate"* en http://latabacalera.net/c-s-a-la-tabacalera-de-lavapies/dossier-csa-la-tabacalera/

COLECTIVO SITUACIONES (2011) *"Mal de altura"*. Tinta Limón Ediciones, Buenos Aires. En: **http://www.nodo50.org/colectivosituaciones/libro_05_mal%20de%20altura.htm**

REVEL, Judith , Raúl SÁNCHEZ CEDILLO y Nicolás SGUGLIA *"La Casa Invisible"*, en Carta #2, Museo Reina Sofía (2011) en **http://www.museoreinasofia.es/publicaciones/revista-carta.html**

O'REILLY, Tim (2004) *"Qué es Web 2.0. Patrones del diseño y modelos del negocio para la siguiente generación del software"* http://sociedadinformacion.fundacion.telefonica.com/DYC/SHI/seccion=1188&idioma=es_ES&id=2009100116300061&activo=4.do?elem=214

Mediaciones

MEDIALAB PRADO (2011) *6ª sesión "Hacer Mundos": Complejidades y políticas de la mediación en instituciones culturales, en* www.medialab-prado.es/mmedia/8/8323/8323.pdf

INGRASSIA, Franco (2010) *"Superficies de contacto"* en https://n-1.cc/pg/file/read/1011958/franco-ingrassia-superficies

OSBORNE, Th. (2004) "On Mediators: Intellectuals and the ideas trade in the knowledgesociety" en *Economy and Society*, vol.33, Nº4, págs. 430-447.

THRIFT, Nigel (2008) *"Non-Representational Theory. Space, politics, affect"* Routledge, Londres.

ZER-AVIV, Mushon (2007/2010) *"Interface as a Conflict of Ideologies"* en http://mushon.com/blog/2010/03/23/interface-as-a-conflict-of-ideologies/

SERRANO, Susana (2011) *"Diálogo. Traducir las claves para un nuevo paradigma cultural"* en http://susanaserrano.cc/2011/03/14/dialogo-traducir-las-claves-de-un-nuevo-paradigma-cultural/

CENTRE NATIONAL DE LA MEDIATION (1997) *"Carta de la mediación"*, París, incluida en el libro de J.F. Six *"Dinámica de la mediación"*

Transparencia

ESTRATEGIA DE DATOS ABIERTOS PARA EUROPA en http://europa.eu/rapid/pressReleasesAction.do?reference=IP/11/1524&format=HTML&aged=0&language=EN&guiLanguage=en

OPEN SOURCE en http://en.wikipedia.org/wiki/Open_source

EXPOSICIÓN "TALK TO ME" en http://wp.moma.org/talk_to_me

Sostenibilidad

ACAMPADA BARCELONA DEL 15M (2011) *"Declaración de la Comisión de Cultura de Acampada Barcelona del 15M"* en http://culturaacampadabcn.wordpress.com/declaraciodeclaracion/declaracio_comissio_cultura_acampadabcn/castellano/

FREE CULTURE FORUM (2010) "*Documentos de trabajo"* en

http://2010.fcforum.net/es/working-documents

FREE CULTURE FORUM (2010) "*Manual de uso para la Creatividad Sostenible"* en http://fcforum.net/es/sustainable-models-for-creativity/how-to-manual

FREE CULTURE FORUM (2010) "*Declaración para la Creatividad Sostenible"* en http://fcforum.net/es/sustainable-models-for-creativity/declaration

ERASO, Santi (2004) *"La cultura como experiencia"*, Parabólica. Monográfico políticas culturales a propósito de la BIACS.

HARAWAY, Donna "*Las promesas de los monstruos: Una política regeneradora para otros inapropiados/bles"* en "Política y Sociedad" nº30, Madrid, 1999.

MARZO, Jorge-Luis y TERESA, Badía (2006) "*Las políticas culturales en el estado español (1985-2005)"* en http://www.soymenos.net/politica_espanya.pdf

PÉREZ-HITA, Félix, "Más caminitos de deseo (Desire paths)" en http://vudutv.blogspot.com/2009/11/desire-paths-group.html
YÚDICE, George, (20029 "*El recurso de la cultura. Usos de la cultura en la era global"*, Gedisa.

HARAWAY, Donna, "*Las promesas de los monstruos: Una política regeneradora para otros inapropiados/bles"* en "Política y Sociedad" nº30. Madrid, 1999.

P2P

ANDERSON, Chris *"The Long Tail"*. Wired, octubre de 2004. http://www.wired.com/wired/archive/12.10/tail.html

BAUWENS, Michel *"The Political Economy of Peer Production"* en

http://www.ctheory.net/articles.aspx?id=499

Traducción en: http://p2pfoundation.net/La_econom%C3%ADa_pol%C3%ADtica_de_la_Producci%C3%B3n_entre_iguales

BENKLER, Yochai *"The Wealth of Networks".* Yale University Press y New Haven and London

http://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&ved=0CDAQFjAA&url=http://www.benkler.org/Benkler_Wealth_Of_Networks.pdf&ei=RW9vT-LoJeLF0QXa6ryNAg&usg=AFQjCNGi6JCeYAVudyYe4ZWASIvpQwkUNg&sig2=IU4cBdNcPvWw0FrtYqoqKA

DELEUZE,G. y FÉLIX Guattari (1997) *"Introducción:Rizoma"* en Milmesetas. Ed. Pre-

textos, Valencia, España.

LESSIG, Lawrence *"Remix"* trad. por Maryam Itatí Portillo et al., Icaria,Barcelona *[en imprenta]*

MEMETRO: http://www.memetro.net/sindrome-memetro/

YPRODUCTIONS (2009) "*Nuevas economías de la cultura: Parte 1. Tensiones entre lo económico y lo cultural en las industrias creativas"*. Barcelona http://www.ypsite.net/recursos/investigaciones/documentos/nuevas_economias_cultura_yproductions.pdf

SIEMENS, George (2010) *"Conociendo el conocimiento"*. Nodos Ele

JENKINS, Henry(2008) "*Convergence Culture: La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. pp.14-33. Paidós, Barcelona.

Afectos

BERTHOIN ANTAL, Ariane "*When Arts Enter Organizational Spaces: Implications for Organizational Learning" ,* Meusburger P., Berthoin Antal, A., Ries, M., (Eds.). Dordrecht, Springer.

BLAS, Zach, "Weapons for Queer Escape" en http://www.zachblas.info

EGAÑA, Lucía (2011) "Mi sexualidad es una creación artística" en http://vimeo.com/18938067

JUNCO, Carolina, AMAIA Pérez Orozco y SIRA del Río. CGT – Comisión Confederal contra la Precariedad

http://www.nodo50.org/cse-madri/web/IMG/doc/revista_UE_cuidadania_CGT_comisionprecariedad.doc

LÓPEZ-PETIT, Santiago, *"Entre ser y el poder. Una apuesta por el querer vivir".* Ed. Traficantes de Sueños

ROGOFF, Irit, *"Smuggling – An Embodied Crticality"*

The work of art in the age of Re

DE ANDRADE, Oswald (1928) *"Sólo la Antropofagia nos une. Socialmente. Económicamente. Filosóficamente."* En

http://descontexto.blogspot.com/2007/01/manifiesto-de-la-antropofagia-de-oswald.html

FREIRE, Juan (2012) en

http://nomada.blogs.com/jfreire/2012/01/plataformas-digitales-emergentes-y-cultura-abierta.html

GIL G, Felipe, Ver el texto sobre Political Video Remix en http://embed.at

KROPOTKIN (en inglés) en

http://anarchism.pageabode.com/anarcho/mutual-aid-an-introduction-and-evaluation

NIETZCHE, Frederich Nietzche1(882) "Die fröhliche Wissenschaft" (El Gay Saber)

OVALLE PÉREZ, Sergio (2011) Sección sobre licencias en

http://www.maestrosdelweb.com/editorial/guia-propiedad-intelectual-licenciamiento-de-obras/

Traficantes de Sueños han publicado un manual muy completo sobre licencias

http://www.traficantes.net/index.php/editorial/catalogo/otras/copyleft_manual_de_uso2

ROLNIK, Suely (2006) Entrevista en

http://www.oestrangeiro.net/esquizoanalise/110-entrevista-a-suely-rolnik)"

WOOLF, Virginia (1928) *"A Room of One's Own"*

Ensayo y error

BECKETT, Samuel, (1983) *"Ever tried. Ever failed. No matter. Try again. Fail again. Fail better.", "Worstward Ho"*

HERRERO, Alicia (2006) *"El espacio de desarrollo y de investigación como el espacio real del proyecto. Entrevista con Francis Alÿs"* Magazine In Situ.

http://www.magazineinsitu.com/entrevistas/Al%FFs.htm

JOHNSON, Steven, *"Where Good Ideas Come From. The Natural History of Innovation"*

RAYMOND, Eric S. (2008) *"The Art of Unix Programming"* Addison-Wesley

http://catb.org/~esr/writings/taoup/

http://catb.org/~esr/writings/taoup/html/ch01s06.html#rule5

http://www.tucamon.es/contenido/hackers-culturales-prosumers-bricoleurs

http://catb.org/jargon/html/meaning-of-hack.html

PETROSKI, Henry (1992) "*The Evolution of Useful Things"*. New York: Alfred A. Knopf. pp. 84–86.

Metodologías: Así lo hicimos, para que tú lo hagas (si lo necesitas)

0. Qué encontrarás en este apartado y por qué lo entendemos relevante

El objetivo de este apartado es aportar datos, sugerencias, problemáticas y valoraciones sobre las acciones desarrolladas durante el proceso con el objeto que éstas puedan ser aplicadas, replicadas, modificadas, remezcladas, etc... en procesos de todo tipo.

Siéntete libre para hacer uso de cualquier contenido incluido a continuación pero ten en cuenta que las acciones deben ser reformuladas para actuar en cada contexto y situación de forma específica. Adecuaremos una u otra en base a la tarea que debamos realizar, los objetivos que queramos alcanzar y las características del grupo.

Este anexo sigue una estructura cronológica para recoger las herramientas metodológicas (y otras) que hemos utilizado en el proceso.

De manera complementaria pueden consultarse las crónicas diarias en el blog 10penkult.cc

Analizando cada sesión de trabajo en base a los siguientes contenidos:

Contextualización dentro del proceso:
Cada sesión/jornada se contextualizará con respecto al objetivo final del booksprint: expectativas, objetivos a alcanzar en la sesión, agentes que tomaron parte de la sesión, momento grupal, otros.

Esquema/ficha de acciones/metodologías
Las diferentes metodologías activadas en cada sesión. Las explicaremos siguiendo el siguiente esquema:

Nombre: de la acción/ejercicio/dinámica
Objetivos: para qué sirve.
Sistema: pautas, reglas, cómo se hace, cuestiones a tener en cuenta…
Necesidades: materiales e infraestructuras.
Referencias sobre la metodología: en caso de existir o de ser relevantes.
Comentarios: referidos al contexto de este booksprint (cómo estaba el grupo, otros).
Resultados obtenidos: qué resultados obtuvimos, hasta donde llegamos.
Valoraciones: (qué funcionó y qué no. Razones y causas).

Para terminar creemos interesante dos pequeñas aportaciones sobre las dinámicas grupales y las responsabilidades de la coordinadora del grupo que ayuden a enfrentarse a los procesos grupales.

Avance-retroceso, avance-retroceso, avance-retroceso…

La dinámica de trabajo de un grupo sigue un esquema elástico en forma de muelle. El

grupo experimenta continuos avances y retrocesos en su tarea y podemos considerar que además de normal este fenómeno es necesario (es un problema cuando no hay problemas). Habitualmente este fenómeno genera frustraciones y sensación de fracaso dentro de las participantes en el proceso, pero debemos tener presente que si el grupo necesita de tiempo y de este fenómeno de avance circular para experimentar los procesos necesarios para cumplir con sus tareas y objetivos.

No debemos olvidar que la dinámica propia de cada grupo le lleva a este a auto-organizarse ("los grupos son sabios"), y auto-moderarse. Simplemente es necesario mantener la calma ante la incertidumbre y contar con una coordinadora de grupo que ayude a la evolución colectiva.

Acoger, sostener, activar, dinamizar… ayudar a la tarea

Conectando con el aspecto anterior apuntar brevemente ciertas nociones sobre la figura de la coordinadora de grupo (en la metodología de booksprint se le llama facilitadora). Es una función esencial que debe desempeñar alguna de las integrantes del grupo para que este se articule de forma fluida. La coordinadora está al servicio del grupo. Su posición no ha de ser confundida con el liderazgo puesto que el motor que activa al grupo es la tarea ha realizar. La principal y esencial responsabilidad de la coordinadora es velar porque el grupo llegue a la consecución de dicha tarea. Facilitando, coordinando, proponiendo, mediando… y, acaso, siendo directiva con el grupo. La coordinadora del grupo propone y estructura las acciones de las sesiones de trabajo pero ha de estar atenta a las necesidades y demandas del grupo saltándose su propia planificación sin problema alguno (es esencial tener un guión para poder saltárselo). Esta función de coordinación del grupo puede ser compartida (y derivada) entre varias personas, pero es importante que haya una idea clara de hacia donde va el grupo y en qué momento de esa deriva se encuentra.

1.-BOOKSPRINT (convivencia)

1.0 - Reflexión general – el espacio (casa, convivencia)

Un aspecto esencial para cualquier proceso colectivo de inmersión y convivencia es el espacio de trabajo. En el caso de este booksprint coincide con el espacio de convivencia generando un continuo vida-trabajo muy en consonancia con el reto pero que puede ser conflictivo en procesos más largos.

El espacio de este booksprint ha sido la casa rural Ondarre en Segura (Gipuzkoa) que nos ofrecía un espacio enorme donde concentrar diversas funciones (trabajo compartido por todo el grupo, espacios de trabajo individual, comedor, cocina), pero sobre todo la posibilidad de utilizar el espacio como una herramienta de comunicación interna al dejar accesible a todo el grupo los elementos y materiales desarrollados en el proceso. Así, colgando esquemas y materiales físicos (horarios, estructuras, tareas, etc) hacíamos accesibles los contenidos, planificaciones, avances, decisiones, estructuras de forma que todas tuviésemos una idea común de la situación y estado del proyecto.

Obviamente, en el trabajo individual, el propio de redacción del libro y la documentación del proceso se han utilizado herramientas digitales (n-1, booki, dropbox, soundclud) por lo que hemos puesto a nuestra disposición diferentes herramientas necesarias (ordenadores portátiles –cada una el suyo-, conexión wifi potente y estable, cámaras de fotos, grabadoras de audio, etc).

Los aspectos domésticos son esenciales para generar un ambiente que propicie la convivencia, las interrelaciones, la comunicación, la colaboración y el trabajo fluido en sprints inmersivos como éste, por eso contar con una persona dedicada a preparar la comida ha sido esencial.

1.A - 26 enero – JUEVES

La sesión de trabajo del día 26 se realizó en las oficinas de Tabakalera, de 17:00 a 20:00 horas. La enfocamos como una sesión previa al trabajo de inmersión participando en ella agentes externas al grupo de trabajo. Por cuestiones logísticas no estábamos presentes todas las participantes en el grupo base de booksprint.

Este primer encuentro pretendía ser una exposición de la situación general del booksprint, del trabajo previo y esbozar acaso una proto-estructura del libro. Dado que la implicación en el trabajo deslocalizado había sido irregular creímos importante repasar todo lo hecho hasta el momento entre todas las participantes.

Los objetivos de la sesión fueron:
- contextualizar el proyecto
- acotar una posible definición de "prácticas culturales de código abierto"
- repasar el material generado en el trabajo previo (#call4keywords + #10penKult)
- generar una proto-estructura del libro que nos sirviese de hipótesis base de trabajo.

Y estas las acciones programadas:
- Rueda de inicio: presentación de agentes
- Informe de la sesión: exponer los objetivos, acciones y tiempos de la sesión
- Contextualización y presentación del booksprint
- Consensuar una definición-base
- Elaboración de conceptos y materiales previos (aproximación a un mapa-mental-conceptual).
- Propuestas para posibles capítulos
- Rueda de salida. Despedida

También planteamos un ejercicio de documentación: el cuaderno exquisito.

FICHAS DE ACCIONES

Nombre: Rueda de inicio
Objetivos: que se presenten las participantes, encuadrar temáticamente la sesión, calentamiento del grupo.
Sistema: por turnos -en el sentido de las agujas del reloj, por ejemplo- cada participante dice de forma breve y sintética, su nombre, de dónde viene (a qué se dedica, colectivo al que pertenece, …) y responde a una pregunta planteada.

En este caso fue: la primera idea que se te ha pasado por la cabeza ésta mañana cuando has pensado que comenzaba Booksprint. Es importante que este ejercicio no robe demasiado tiempo de la sesión (depende del tiempo total de la sesión).

Máximo 15 minutos.
Necesidades: el grupo sentado en círculo (sala amplia y tranquila, sillas).
Resultados obtenidos: La presentación de todas las participantes puesto que no todas nos conocíamos previamente. Poner en común las impresiones personales con respecto al proyecto. Se ha introducido además una visión desde fuera personificada en la figura de Ainara DSS2016.
Valoraciones: Un ejercicio sencillo, el grupo entró sin problemas. Se alargó un poco por las explicaciones.

Nombre: Orden del día

Objetivos: que todo el grupo tenga claro en qué va a consistir la sesión.

Sistema: de forma breve la coordinadora explica el orden del día de la sesión (contenidos, objetivos y tiempos).

Necesidades: Importante escribir la planificación o los objetivos en un papel grande accesible a todo el grupo.

Nombre: Contextualización y presentación del booksprint.

Objetivos: que todas conociésemos los orígenes y motivaciones del proyecto.

Sistema: conversación, repaso cronológico.

Valoraciones: aunque se nos había informado al invitarnos estuvo bien conocer las razones finales del proyecto y cómo se integra en los planes de Tabakalera.

Nombre: Consensuar una definición-base.

Objetivos: tener un marco conceptual y operativo desde el que empezar a trabajar.

Sistema: trabajar en base a brainstormings para recoger acepciones y después debatir.

Necesidades: papel grande (póster) con la pregunta indicada (visible para todo el grupo).

Comentarios: aunque en la lista de correo se había pactado un título para el booksprint, no se habían debatido convenientemente la cuestión de base sobre qué se entiende por PCCA.

Resultados obtenidos: después un intenso debate se llegó a la conclusión de que no se podía consensuar una acepción común sobre el término y que íbamos a operar desde la diversidad. El propio grupo eligió una definición abierta que dejase claras lo conflictivo del término y sus significancias.

Valoraciones: el grupo prefirió un debate libre y dedicar la sesión entera a tratar éste punto puesto que todas creímos fundamental.

Nombre: Elaboración de conceptos y materiales previos.

Objetivos: conocer, repasar y ordenar los materiales (tags y definiciones) que se reunieron previos a la convivencia. Estos conceptos se han recogido mediante una

convocatoria abierta (#10penKult y un a búsqueda de concpetos entre agentes cercanos al grupo de participantes #call4keywords).

Sistema: un mapa conceptual inicial aportado por la organización es puesto en crisis y debatido por las participantes, sumando conceptos y reorganizando los tags por familias.

Necesidades: mapa mental grande (póster), post-its de colores, roltuladores.

Comentarios: es importante que este mapa sea colectivizado y el resultado final aprobado por todo el grupo. De este mapa sale la estructura de capítulos del libro.

Valoraciones: la metodología no se llevo a cabo, ni se utilizó la primera selección de conceptos planteada. Finalmente se prefirió trabajar con los conceptos del blog (nube de tags) y ponerse la tarea de seleccionar individualmente las palabras más relevantes para cada una y socializarlo al día siguiente.

Nombre: Propuestas para posibles capítulos.

Objetivos: generar un proto-estructura del libro.

Sistema: en función de las familias de palabras surgida de la acción anterior, por parejas se propone una frase tipo SMS (160 caracteres) que podría servir de título explicativo de un capítulo del libro.

Necesidades: papel y bolígrafo.

Comentarios: una manera más ligera y dinámica de ir concretando contenidos. Al romper la inercia de trabajo en un grupo único, permite que las participantes interactúen sobre una tarea y se establezca y desarrolle una relación personal. Esta acción no se realizó puesto que el grupo creyó más conveniente conversar, y discutir para profundizar en el concepto de PCCA, en vez de realizar una acción que sirviese para repasar y visualizar el trabajo hasta el momento. pero es interesante incluirla en este apartado.

Nombre:Rueda de salida. Despedida

Objetivos: puesta en común de conclusiones y aprendizajes. Cierre de sesión.

Sistema: como al inicio por turnos cada una dice a modo de conclusión qué le ha parecido más significativo de la sesión (por aprendizaje, por inesperado, por "x").

Comentarios: esta acción no se realizó, pero es interesante incluirla en este apartado.

Nombre: Cuaderno exquisito

Objetivos: generar una narración colaborativa a partir de aportaciones, a priori, inconexas.

Sistema: en un cuaderno ir aportando cuestiones sobre el tema central del proyecto durante todo el proceso. En la portada se puede escribir el tema. En el interior de portada se pueden escribir las reglas del juego:

-siempre que te llegue el cuaderno tienes que aportar algo que responda a la pregunta (una opinión, un sentimiento, un dibujo, un diagrama, una cita...).

-no te lo pienses demasiado. Cuando más automática sea tu aportación más sincera y fresca resultará.

-no te guardes ninguna opinión o aportación, compártelas con l*s demás.

-usa una hoja completa para cada aportación (o una doble página o varias, pero completas), que no se junten aportaciones diferentes (o de personas distintas) en una misma hoja.

-cuando hayas terminado pasa el cuaderno "inmediatamente". No lo retengas, no te lo quedes para ti., No rompas la cadena.

Necesidades:un cuaderno pequeño tamaño Din A-6.

Referencias sobre la metodología: cadáver exquisito de las surrealistas.

Resultados obtenidos: poco utilizado

1.B - 27 enero – VIERNES

La noche del viernes ya tomamos posiciones en la casa rural Ondarre de Segura. La participante que faltaba se incorporó esa misma noche por lo que a partir de ese momento todas las sesiones se circunscribían al grupo de convivencia y de trabajo (11 escrioras + 2 productoras + 1 observadora + 1 cocinera). Los objetivos/tareas no alcanzadas de la sesión anterior sumaban urgencias a desentrañar en la sesión del viernes. Éramos conscientes de la dimensión de la tarea final (escritura del libro) y el handycap de estar trabajando con conceptos abstractos sujetos a diferentes lecturas e interpretaciones. La primera tarea era pues generar el mapa conceptual del libro.

Para la conseguir una convivencia fluida fue importante sentar unas pautas de forma colectiva (por lo menos nombrarlas y apuntarlas en un póster). Éstas fueron principalmente: horarios de comidas (que estructuraban las jornadas de trabajo) y las normas específicas de la casa rural. El resto de patrones se resumían al respeto, el sentido común y el "ya somos mayorcitas".

Los objetivos de la sesión fueron:

- Formar un equipo de trabajo cohesionado.
- Generar un mapa de expectativas sobre el proyecto.
- Reunir unas pautas de convivencia en la casa
- Repaso de contenidos previos. Mapa mental de conceptos.
- Estructura del libro
- Reparto de tareas.
- Planificación de trabajo para los 5 días.

Y estas las acciones programadas:

- Retratos.

- Enero 2015, booksprint.
- Galaxia de palabras clave.
- Estructura del libro.
- Tareas y responsabilidades de la coordinadora (de cada capítulo).
- Ensalada de prototipos.

FICHAS DE ACCIONES

Nombre: Retratos

Objetivos: establecer contacto entre las participantes (mirarse a la cara), igualar posiciones con respecto al grupo, proyectar deseos, conocer capacidades y/o habilidades de cara a booksprint.

Sistema:

- retratar a los demás por parejas mirándose a la cara, no al dibujo.
- los retratos se han de hacer por parejas, buscando a quien esté libre. Varias personas no pueden retratar a la misma persona al mismo tiempo.
- no importa que no retrates a todo el grupo.
-Se intercambian los retratos de modo que cada un* se queda con sus retratos (los que han hecho de si).
- Cada un* elige un retrato de entre todos los que le hayan hecho. La razón no es importante (gusto, sofisticación, ...).
- Se socializan los retratos y se pegan en una pared para que estén visibles.
- A cada retrato se le añade una capacidad/habilidad que tengamos y podamos aportar al proceso de booksprint y una que no tengamos (o nos falte).
- 15 minutos para hacer retratos y 15 minutos para ponerlos en común por turnos.

Necesidades: un cuaderno A-5 para cada participante, o en su defecto un taco de folios de ese tamaño. Cinta de carrocero.

Resultados obtenidos: no agotamos el tiempo ni todo el mundo hizo todos los retratos y nos detuvimos más en la socialización y explicación de habilidades/capacidades.

Valoraciones: este ejercicio provoca la risa y el divertimento, y es un buen ejercicio para romper el hielo y activar a cualquier grupo.

Nombre: Orden del día

Objetivos: que todo el grupo tenga claro en qué va a consistir la sesión.

Sistema: de forma breve la coordinadora explica el orden del día de la sesión (contenidos, objetivos y tiempos).

Necesidades: importante escribir la planificación o los objetivos en un papel grande accesible a todo el grupo.

Nombre: Enero 2015, booksprint

Objetivos: conocer qué espera cada participante del proceso de booksprint y de sus resultados (que se valora más, que le gustaría que pasase, etc).

Sistema: en grupos pequeños (máximo 4 personas) se ha de recrear una situación idealizada de qué creemos que va a pasar con el booksprint en el plazo de 3 años. La situación es: imagina que estás en enero de 2015 ¿qué ha ocurrido con el libro generado en este proycto?. Para ello partimos de las narraciones personales para pactar un única narración por (sub)grupo. Después se socializan las narraciones. Al trabajo por subgrupos le dedicamos 25 min. A la socialización otros 25.

Necesidades: un papel grande por grupo para plasmar gráficamente la historia. Rotuladores.

Comentarios: en el proceso de conformar un grupo de trabajo cohesionado es interesante practicar este ejercicio para conocer las expectativas personales, tomar la temperatura grupal al respecto y, tal vez, rebajar ansiedades. Es habitual que se experimenten miedos ante la tarea de afrontar un reto tan significativo (¿seré capaz? ¿estaré a la altura del resto de participantes?).

Resultados obtenidos: de las tres narraciones 2 eran positivas y optimistas (éxito de difusión, de atención generada, de significación y legitimización en la opinión pública), mientras que una tercera apuntaba el riesgo de que los contenidos incluidos en el libro fuesen instrumentalizados por el aparato institucional y económico. Este miedo a ser instrumentalizadas y/o tergiversadas planea sobre las participantes que, en cualquier caso, se muestran optimistas con respecto a los resultados que se van a conseguir.

Valoraciones: el grupo agradeció compartir tiempo para pensar qué quería alcanzar con el proyecto desde una perspectiva individual primero y colectiva después.

Nombre: Galaxia de palabras clave

Objetivos: generar un mapa conceptual que sirva esqueleto e índice para los contenidos del libro.

Sistema: primero: realizar una selección individual de los conceptos recogidos en la convocatoria abierta; Segundo: por turnos ir colocando mediante post-its las palabras en una gran hoja en blanco organizándolas por cercanías temáticas; Tercero: de este primer mapa de familias, hacer un filtrado basado en repeticiones, sintonías temáticas, etc (este filtrado lo realiza un grupo de voluntarias); Cuarto: Se repasa este segundo mapa, evaluando y proponiendo palabras que falten.

Necesidades: listado de palabras para cada participante, post-its y 2 papeles grandes.

Comentarios: este ejercicio es complicado, necesita gran concentración por parte de las participantes y continuamente salen discusiones, diferencias de opinión, etc. Aún y todo es el ejercicio fundamental puesto que el mapa final es el índice de contenidos del libro. Es posible que se produzcan atascamientos, movimientos circulares y reflexiones estériles. No perder la calma, hay que soportar la incertidumbre y confiar en la sabiduría inconsciente del grupo.

Resultados obtenidos: en nuestro caso obtuvimos la estructura de capítulos de éste ejercicio, pero costó varias horas llegar al resultado final.

Valoraciones: fue fundamental la de una participante que fue capaz de captar la atención del grupo para elegir una estructura definitiva. Hay que apuntar que esa estructura coincidía con la primera propuesta planteada por el grupo que se encargó del filtrado. Aunque la decisión final fue la misma que la primera opción (descartada

al presentarse al grupo) el proceso mental entre un punto y otro fue esencial para el avance grupal.

Nombre: Estructura del libro

Objetivos: consensuar una estructura final del libro y de los capítulos.

Sistema: lluvia de ideas sobre la estructura de los capítulos y validación de los capítulos del libro (generando un índice). Todo el proceso se hace sobre un papel en blanco común y colectivizado donde se van apuntado todas las sugerencias para debatirlas y llegar a un consenso.

Necesidades: papel grande (o pizarra), rotuladores.

Comentarios: con este ejercicio colectivo se consigue potenciar el sentido de pertenencia del proyecto puesto que no se trabaja aún con grupos especializados sino que se hacen propuestas y se toman decisiones de forma horizontal y colectiva. La estructura se pasa a limpio en un papel bien grande que nos sirva para visualizarla y tenerla presente. Este diagrama se cuelga en la sala en una zona privilegiada y visible.

Resultados obtenidos: se propusieron diferentes propuestas que nos e contradecían entre ellas sino que ofrecían un panorama diverso. Se decide no excluir ninguna sino dejar una autonomía al equipo que desarrolle cada capítulo. Se decidió incluir también ciertos anexos a la redacción final (metodología, recetas, bibliografía, glosario y visualización de conceptos).

Valoraciones: así como el ejercicio anterior fue más lento y difícil de consensuar, en este no hubo conflicto y se llegó a consenso de forma resuelta (¿tal vez por estar cansadas de discutir y negociar?).

Nombre: Tareas y responsabilidades de la coordinadora.

Objetivos: establecer las tareas a desempeñar por la coordinadora de capítulo.

Sistema: lluvia de ideas recogidas sobre un papel en blanco común y colectivizado donde se van apuntado todas las sugerencias. Para terminar se debaten y llegar a un consenso.

Necesidades: papel grande (o pizarra), rotuladores.

Comentarios: al ser este un ejercicio colectivo quedan bien interiorizadas las funciones de la coordinadora. Es importante que las responsabilidades sean distribuidas de forma equitativa.

Resultados obtenidos: lo principal es entender que la tarea de coordinación no es la de redacción. La coordinadora no es responsable de escribir el capítulo pero sí de coordinar y dinamizar su elaboración. Elegimos esta fórmula para evitar individualidades en la redacción. El booksprint es una metodología de escritura colectiva.

Nombre: Ensalada de prototipos

Objetivos:dotar de contenidos brutos a cada capítulo.

Sistema: sentadas alrededor de una mesa se reparten los diferentes capítulos y anexos entre las participantes (debe haber uno por participante). Cada una escribe en un papel un posible título para su capítulo y una primera y rápida síntesis de qué puede incluir. Todas pasan el papel a la compañera de su derecha, que ha de aportar

un contenido al capítulo que le acaba de llegar (una idea, un enfoque, un dato, una referencia, …). Estas aportaciones siempre han de ser en positivo, nunca han de cuestionar o valorar un aportación anterior. Cada 2 minutos se pasa el papel hacia la derecha hasta que a cada participante le llegue su papel originario.

Necesidades: una mesa grande, sillas, papel Din A-3, bolis-rotuladores, un temporizador.

Comentarios: el ritmo del ejercicio puede resultar estresante si se intenta mantener un nivel de desarrollo de las ideas muy exigente. No se trata de aportar ideas muy desarrolladas sino de no dejarse nada. Es mejor dejarlas al nivel de palabras clave. A medida que van cambiándose los papeles, estos tienen más aportaciones por lo que el tiempo da menos de sí (entre leer, pensar y proponer). Todas hojas se cuelgan en la sala para que estén disponibles para todas.

Resultados obtenidos: este fue un ejercicio muy intenso que dio sus frutos. Esta ensaladas de prototipos se tomaron como referencia para incluir los contenidos de los capítulos.

Valoraciones: Hubo bastantes resistencias a la hora de incluir los anexos del libro en este ejercicio, por creer que era una pérdida de tiempo dedicarle un tiempo de reflexión a algo entendido como secundario para el libro. Sin embargo lo recogido en los anexos también ha resultado muy útil para su enfoque elaboración. El ritmo estresante se hizo notar y el grupo se quejó vehementemente ante el poco tiempo para pensar cada capítulo. Ante éstas demanda se decidió sumar más tiempo a cada intervalo de forma progresiva.

1.C - 28 enero – SÁBADO

Segundo día de booksprint en la casa. La atmósfera es de expectación y mucha energía concentrada, hay muchas ganas de ponerse a escribir. Comienzan a aparecer dudas sobre los tiempos y urgencias por concretar de inmediato el libro y pasar a la acción. No queremos detenernos en discusiones circulares pero al mismo tiempo tampoco queremos ofrecer un mensaje ni riguroso, ni banal. Existe una alta exigencia con respecto al libro final, y se genera un debate de fondo sobre el posicionamiento político-ideológico que el libro deba tener con respecto a las PCCA.

En esta sesión se concretaron y articularon los capítulos, se distribuyeron tareas de coordinación y se planificó las siguientes acciones. Nos reafirmamos en el trabajo colectivo pero adjudicando responsabilidades específicas (coordinación y supervisión) a cada persona. Todos los materiales trabajados se expone en el espacio para que sea accesible a todas las participantes y tengamos una misma idea de situación.

Los objetivos de la sesión fueron:

- Adjudicación de la coordinación de cada capítulo.
- Poner en físico y accesible todo el trabajo realizado. (Marco de visibilización).
- Estructurar cada capítulo.
- Planificar el trabajo para el resto de días.

Y estas las acciones programadas:

- Orden del día.
- Repartiendo tareas.

- Estructurando el andamiaje.
- Primera reunión de Estructura de Capítulos.

FICHAS DE ACCIONES

Nombre: Repartiendo tareas

Objetivos: adjudicar a cada participante la coordinación de uno de los apartados.

Sistema: cada participante enuncia sus deseos sobre qué capítulo le interesa más y en cuál puede ser más útil para el grupo. Se elige también una persona de apoyo en labores de coordinación. Ambos nombres se colocan en el diagrama de estructura del libro.

Necesidades: el póster-diagrama del libro. Post-its.

Resultados obtenidos: una distribución equilibrada de capítulos. Las 15 personas de este booki se encarga de un apartado puesto que decidimos incluir un anexo de recetas del que se encargará la cocinera.

Valoraciones: aparecen la sospecha de que, por operatividad y tiempos, la coordinadora va a terminar escribiendo el capítulo. Hacemos hincapié en lo colectivo del proyecto, y que en ningún caso se trata de una redacción individual sino en un escritura cruzada.

Nombre: Estructurando el andamiaje

Objetivos: dar cuerpo a los contenidos de cada capítulo.

Sistema: trabajo individual de cada coordinadora quién, basándose en las palabras claves, la Ensalada de Prototipos, los referencias propias y las conversaciones colectivas, propone al grupo un primer enfoque y andamiaje de su capítulo. Estos primeros andamiajes se suben a pads previos al booki en el grupo de n-1 (herramientas colectivas on-line).

Necesidades: espacio de trabajo cómodo, acceso a la información generada (dispuesta en el espacio común), disponibilidad del resto de agentes, tiempo suficiente (¿horas?). Acceso a n-1, ordenadores, wifi…

Comentarios: a autorregulación del trabajo y de los tiempos es importante. Cada persona necesitará un proceso diferente, así que no se puede generar unas pautas estrictas para este punto. La url de los pads se incluye en el diagrama físico del libro. Ésta será la herramienta de trabajo a partir de ahora. El pad es un previo a la publicación en Booki.cc (herramienta digital operativa final), puesto que Booki no permite la edición multipersonalmultipersonal de los textos y en esta fase hay mucho que aportar/opinar.

Resultados obtenidos: un pad por capítulo en el n-1.

Valoraciones: momento muy intenso. Por fin se pasa a la acción y la tarea es acogida con mucha energía e ilusión. También aparecen inseguridades ante el reto (yo no sé de esto, se me escapa, me faltan datos), pero el grupo rebaja esas ansiedades de forma natural apoyándose unas en otras.

Nombre: Primera reunión de Estructura de Capítulos

Objetivos: Validar el andamiaje de cada capítulo para comenzar a redactar.

Sistema: Por turnos, cada coordinadora explica el enfoque y el andamiaje de contenidos que ha preparado para su capítulo. El resto del grupo aporta enfoques o plantea dudas. Así mismo la coordinadora plantea los problemas y barreras que hayan podido aparecer para darle solución. Para dinamizar la reunión y que no se extienda demasiado se coloca un temporizador que avisa cada 5 minutos pensando en que los turnos de cada capítulo no pasen de los 7 minutos.

Necesidades: los pads de n-1 para aportes personales directos, el temporizador, ordenadores personales…

Comentarios: En este tipo de reuniones es muy fácil pasarse de tiempo, por eso deben autorregularse los discursos y ser especialmente operativas (si hay conversaciones particulares y específicas dejarlas para otro momento). Aunque nos cueste es fundamental intentar ajustarse al tiempo establecido por el grupo (7 minutos del temporizador). Utilizar un temporizador programable es interesante para que el control del tiempo sea autónomo y no se produzcan conflictos con la moderadora de la reunión. Es importante controlar la omnipotencia de la coordinadora del capítulo, y su autoexigencia (recordemos que la coordinadora no escribe el capitulo sino que tiene que velar porque el contenido sea lo más completo y conveniente posible).

Resultados obtenidos: establecimos un tiempo para la reunión antes de la hora de cenar y nos pasamos de tiempo, así que solo pudimos revisar la mitad de los capítulos emplazándonos para una segunda reunión al día siguiente.

1.D - 29 enero – DOMINGO

Tercer día del booksprint. Hemos llegado al ecuador del proceso y la falta de tiempo para escribir se hace evidente. Comenzamos el día con la segunda parte de la reunión anterior pero buscando tiempo de trabajo individual (pensar, escribir, aportar, conversar…). El trabajo cruzado de estructuración de los capítulos es muy productivo pero existe la preocupación generalizada de si tiene valor y rigor lo aportado. El trabajo en pequeños espacios se multiplica, las conversaciones se suceden. Cada capítulo se corrige y modifica en el pad de n-1, esperando a tenerlos lo suficientemente desarrollados para pasarlos al booki.

Aparecen cuestiones transversales a todos los capítulos que son importantes decidir: las citas (mejor manera para referenciarlas), cómo recoger todas las palabras del glosario, cómo/donde recoger la bibliografía, cómo/donde recoger los casos de estudio. Estos detalles se comentan y las decisiones se escriben en papeles y se colocan en el espacio a disposición de todas.

Paralelamente se continúan con las tareas de documentación (crónicas, imágenes, audio de entrevistas…), que se recogerán finalmente en el blog 10penkult.cc

Las herramientas a nuestra disposición son n-1 principalmente, pero también: dropbox, soundcloud, booki, la lista de correo…

Los objetivos de la sesión fueron:

- Estructurar cada capítulo.
- Planificar el trabajo inmediato.
- Escribir el libro.

Y estas las acciones programadas:
- Primera reunión de Estructura de Capítulos.
- Trabajo de redacción y contraste.

FICHAS DE ACCIONES

Nombre: Segunda reunión de Estructura de Capítulos

Objetivos: Validar el andamiaje de cada capítulo para comenzar a redactar.

Sistema: como la reunión anterior. Por turnos, cada coordinadora explica el enfoque y el andamiaje de contenidos que ha preparado para su capítulo. El resto del grupo aporta enfoques o plantea dudas. Así mismo la coordinadora plantea los problemas y barreras que hayan podido aparecer para darle solución. Para dinamizar la reunión y que no se extienda demasiado se coloca un temporizador que avisa cada 5 minutos pensando en que los turnos de cada capítulo no pasen de los 7 minutos.

Necesidades: los pads de n-1 para aportes personales directos, el temporizador, ordenadores personales…

Comentarios: En este tipo de reuniones es muy fácil pasarse de tiempo, por eso deben autorregularse los discursos y ser especialmente operativas (si hay conversaciones particulares y específicas dejarlas para otro momento). Aunque nos cueste es fundamental intentar ajustarse al tiempo establecido por el grupo (7 minutos del temporizador). Utilizar un temporizador programable es interesante para que el control del tiempo sea autónomo y no se produzcan conflictos con la moderadora de la reunión. Es importante controlar la omnipotencia de la coordinadora del capítulo, y su autoexigencia (recordemos que la coordinadora no escribe el capitulo sino que tiene que velar porque el contenido sea lo más completo y conveniente posible).

Resultados obtenidos: Esta reunión es la segunda parte de la anterior. La hacemos antes de comer para evitar demorarnos puesto que la hora de la comida es inamovible. Y lo conseguimos.

1.E - 30 enero - LUNES

Cuarto día de convivencia en la casa rural. Se prioriza el trabajo de redacción, al que se dedica el día completo. Se generan pequeños espacios de trabajo individual o colectivo. De forma autónoma se articulan pequeños (sub)grupos de trabajo altamente operativos. Se planifica una reunión al final de la jornada para coordinar la redacción de los capítulos y hacer un balance de dificultades y necesidades surgidas en el proceso.

El objetivo de la sesión fue la pura redacción de los capítulos y la acción programada, una reunión de coordinación.

FICHAS DE ACCIONES

Nombre: Rueda de inicio

Objetivos: poner en común el estado de los capítulos (dudas, dificultades y necesidades).

Sistema: Por turnos, cada coordinadora explica el estado de su capítulo. El resto del grupo aporta enfoques o plantea dudas. Como no queremos pasarnos dedicamos 2 minutos de temporizador a cada presentación. Las dificultades se escriben en post-its y se incluyen en el diagrama físico. del libro (en un color diferente al del día anterior).

Necesidades: diagrama físico del libro, post-its

Comentarios: atención a los tiempos de cada intervención. Hay que ser muy resolutivas.

Resultados obtenidos: conseguimos que la reunión sea ultra-operativa y que terminemos en la hora planteada (40 minutos).

Valoración: eficacia total, una reunión muy satisfactoria.

1.F - 31 enero – MARTES

Último día, recta final del proyecto. El sprint del sprint. El repaso de tareas demuestra que no llegaremos a los objetivos en los niveles que nos propusimos. Se plantea que todos los capítulos estén subidos a Booki.cc (más estable que los pads de N-1) por la mañana, para poder ser revisados por el resto de participantes.

Tanto el trabajo de redacción como de corrección es cruzado y multidireccional. La euforia se apodera del grupo, pero no se ve el final. Circula un ejemplar de un libro de Transmediale escrito con metodología Booksprint para redimensionar la frustración.

Los objetivos de la sesión fueron:

- redacción final de capítulos.
- búsqueda de referencias y palabras para el glosario.
- búsqueda de material gráfico libre para ilustrar los capítulos.
- evaluación del proceso.
- cierre del proceso

Y estas las acciones programadas:

- colgar en booki todos los capítulos.
- corrección cruzada de textos.

- reunión final (planificación del futuro, evaluación)

2.- POST (Planeando la continuidad)

Este apartado corresponde a qué planes tenemos con respecto al libro una vez terminado el proceso y la convivencia de booksprint (en la que estamos escribiendo ahora mismo). Nos resulta contradictorio escribir un "así lo hicimos" sobre un futuro que todavía no ha ocurrido por lo que vamos a enunciar una serie de aspectos que tenemos programados pero que todavía están enunciados en claves de deseo.

Traducción:
Desde la organización, Tabakalera, se ve muy importante traducir al euskera y se valorará posible traducción a inglés.

Difusión:
Vía blog (10penkult.cc) + booki.cc (para tener el libro escrito y poder generar pdfs) + plataformas de libro electrónico (archive.org - lulu.com) + redes sociales

Publicación física (edición - maquetación - impresión -distribución):
Se buscarán apoyos tanto público como privado para poder tener una impresión física del libro que nos permita una distribución en otros canales.

Revisión y modificación de contenidos:
Nos encantaría que ésta revisión se hiciesen en dos fases: una primera en el propio booki.cc y una segunda fase en claves metodológicas de booksprint.

Créditos

Booksprint'ers

Marga Padilla Barcelona 1957

Ingeniera informática. Aprendió GNU/Linux y los usos sociales y políticos de las nuevas tecnologías en centros sociales okupados. Junto a otros hackers, fundó Sindominio.net. Emite radio semanalmente desde el Círculo de Bellas Artes de Madrid (http://www.unalineasobreelmar.net). Ha publicado diversos artículos sobre acción política y sobre las nuevas tecnologías comunicativas. Trabaja en la cooperativa de trabajo asociado constituida por mujeres dabne.net dedicada al desarrollo e implementación de proyectos basados en software libre.
WEB: www.dabne.net
CONTACTO: @cien_margaritas

Maria PTQK

Maria Ptqk (Bilbao 1976) es productora e investigadora cultural

WEB: www.ptqkblogzine.blogspot.com
CONTACTO: @ptqk

Marta G. Franco

Marta G. Franco es periodista y activista. Trabaja y milita en el periódico Diagonal. Participa en iniciativas hacktivistas, digitales o analógicas, relacionadas con comunicación, feminismos, cultura libre y autonomía. Investiga sobre la web social libre y distribuida dentro del proyecto Lorea/N-1. En lo relativo a este libro, piensa que también puede ser relevante lo que ha aprendido en el CSA La Tabacalera y en ese "estar en las plazas" que llaman 15M.

WEB: www.discoslibres.wordpress.com
CONTACTO: @teclista

Jara Rocha

Jara Rocha es mediadora cultural. Estudió Humanidades en la Universidad Carlos III de Madrid y Radboud Universiteit Nijmegen (NL). Ha colaborado en diversos proyectos dentro del ámbito del audiovisual, el arte contemporáneo, los new media, y la cultura libre como Elegantmob Films, red LABtoLAB, La Prospe o Medialab-Prado, donde fue iniciadora del grupo de investigación Género y Tecnología. Además participa de forma activa en masterDIWO.org, un proyecto independiente de diseño de metodologías no formales para aprendizajes autodirigidos y colaborativos, que reflexiona sobre la práctica de las mediaciones. En la actualidad investiga las interfaces como dispositivos culturales de gestión performativa, tratando de intercalar nociones de los software studies, los estudios culturales, las nuevas humanidades y la estética digital.

WEB: www.masterdiwo.org
CONTACTO: @jararocha

Jaron Rowan

Jaron Rowan es investigador, docente, miembro fundador de YProductions y miembro del Free Culture Forum. Especializado en economía de la cultura trabaja desde una perspectiva crítica sobre cuestiones como las políticas culturales, las denominadas industrias creativas y los modelos y fracturas del trabajo en el sector. En la actualidad ejerce como lector en Goldsmiths, University of London. En 2010 ha publicado el libro "Emprendizajes en cultura: discursos, instituciones y contradicciones de la empresarialidad

cultural” con la editorial Traficantes de Sueños.

WEB: www.demasiadosuperavit.net
CONTACTO: @sirjaron

Jose Luis de Vicente

José Luis de Vicente es investigador cultural. Su trabajo explora el espacio creativo entre la cultura, el diseño, la tecnología y la innovación. Desde 2007 dirige el programa Visualizar en Medialab Prado, dedicado a las prácticas en torno a la cultura de los Datos. Es uno de los fundadores de ZZZINC, Oficina de Investigación en Innovación en Cultura, en Barcelona. Ha comisariado numerosas exposiciones, festivales y simposios para instituciones como MNCARS, LABoral, CCCB, entre otras. Ha participado en numersoso eventos y conferencias internacionales y escribe con regularidad en medios de comunicación. Actualmente mantiene el blog Ondas de Choque en El Cultural.

WEB: www.zzzinc.net
CONTACTO: @jldevicente

Kamen Nedev

Productor cultural, comisario independiente. A veces escribe. Le gusta romper cosas. Detesta hablar de sí mismo en tercera persona. Actualmente forma parte del equipo de Bookcamping.

WEB: www.waitingforcargo.net
CONTACTO: @kamen

Pedro Soler

Pedro Soler, formado en Artes Digitales por el Instituto Audiovisual de la Universidad Pompeu Fabra 1997-1998, ha desarrollado una intensa trayectoria profesional como creador y agitador cultural. Articulador de numerosas iniciativas relacionadas a la multimedia, el arte y el teatro, tanto individualmente como colaborando con diversos colectivos internacionales, tales como Fiftyfifty (distribuidor independiente de contenido multimedia), Dadata (creación audiovisual), Didascalie.net (plataforma para teatro y multimedia), GISS.tv (servicios de streaming con software libre). Fue comisario en el Festival Sonar en Barcelona desde 1999 a 2006, artista/programador desarrollando vídeo interactivo para teatro en París desde 2003 a 2006 y desde 2006 a 2009 trabajó como Director de Hangar.org, Centro de Producción de Artes Visuales, en Barcelona. En 2010 fue comisario de las exposiciones “L’Espai de l’Intent” (Centro Cultural Can Felipa), “Lo uno y lo Múltiple” (La Capella – Instituto de Cultura), ambas en Barcelona, y “The One and the Multiple” (Artellewa – Noshokaty Foundation) en El Cairo. Durante 2011 ha desarrollado y puesto en marcha Plataforma Cero, un centro de producción y investigación artística dentro del centro de arte LABoral en Gijón.

WEB: www.root.ps
CONTACTO: @pedrosoler

Sofía Coca

Es periodista de formación pero su trabajo siempre ha estado vinculado a la mediación y la producción cultural. Forma parte del equipo de trabajo de ZEMOS98 desde 2005, donde investiga, programa y produce contenidos relacionados con educación, comunicación o cultura digital/audiovisual. También es una de las organizadoras y programadoras del Festival ZEMOS98, un encuentro anual de experimentación cultural con base en Sevilla.

WEB: www.ZEMOS98.org/preescolar
CONTACTO: @preescolar

Susana Serrano

Investigadora cultural, especialista en prácticas artísticas que hacen un uso social y

creativo de las nuevas tecnologías. Su experiencia como blogger cultural, es una línea transversal en su desarrollo profesional. Su investigación teórica se complementa en la práctica con su trabajo en distintos ámbitos de la gestión cultural de manera independiente o en instituciones. Especialmente interesada en aquellas prácticas de "código abierto" que se están dando asociadas al movimiento de software libre y de cultura libre, estudia la programación, los modos de producción artística y metodologías educativas de estos nuevos espacios tipo "laboratorio".

WEB: www.susanaserrano.cc
CONTACTO: @_russiandolls

Txelu Balboa Vitoria-Gasteiz, 1974.

Cursó el "pack completo" de artista: bellas artes, cursos de doctorado y master de especialización en Arte Vasco. Esto le ha ayudado a saber donde no quiere estar. Recondujo su compromiso como artista al formar parte de AMASTÉ. AMASTÉ es una oficina de ideas especializada en articular procesos y dispositivos de mediación, relacionales y participativos, que fomenten la imaginación activa y el espíritu crítico. Desde 2001 han creado un montón de proyectos, casi siempre de modo colectivo y colaborativo. Actualmente se encuentra explorando como un naúfrago una aventura entorno al procomún, las prácticas colaborativas y el código abierto: ColaBoraBora.
WEB: www.amaste.com www.colaborabora.org
CONTACTO: @volantebb

David Orriols

(Autodidacta) cocinero y artista plástico, nacido en Arbucies (Girona) en 1974. Activo en cocina hasta 2008, colabora eventualente en proyectos culturales desde los fogones: Wikiplaza(Paris 2009), Arros Movie (Alcoy 2011),etc...y Booksprint (Donosti 2012)
Desde 2008 trabaja y colabora con Straddle3 y con la red de Arquitecturas Colectivas

CONTACTO: davidurri@gmail.com

Eva Calavia

Eva Calavia estudió Psicología social en la UPV. Ha trabajado en varios países en proyectos de intervención social con colectivos como infancia, juventud, mujer, minorías étnicas, población migrante o afectada por violencia política o en entornos más amplios como un barrio. Entre sus funciones muchas veces hacer de todo como psicóloga y como técnica de desarrollo comunitario. En la actualidad, busca nuevas maneras de intervenir que realmente acompañen a las personas en procesos de empoderamiento y está fascinada por las posibilidades que para ello intuye, en las nuevas tecnologías.

WEB: www.dabne.net

Josianito

Arquitecto de formación, trabajo en proyectos tecnológicos desde su vertiente social, cultural y educativa y viceversa. Hago cosas con pasión. Actualmente impulsando unos laboratorios de creación dentro del proyecto Tabakalera.

WEB: http://josi.ani.to

CONTACTO: @josianito

Maite Fernández Betelu, San Sebastián 1977
Gestora y dinamizadora de proyectos y actividades culturales, trabajando especialmente aquellas relaciones entre la cultura libre, el arte y la política.
Productora cultural en diversos centros e instituciones así como producción audiovisual en cine y publicidad.
Actualmente forma parte del equipo de contenidos de Tabakalera - San Sebastián.

CONTACTO: @cacharritox

Call4keyword'es

@Ricardo_AMASTE, @hiperterminal, @platoniq, @Txusks, @casiopeaexpres, @jldevicente, @noishx, @tabakalera, @volantebb, @fanetin, @esenabre, @minipimertv, @kamen, @_russiandolls, @acorsin, @RubenMartinez, @atemporal, @nopuedoevitarlo, @preescolar, @sautiyawakulima, @nilska, @teclista, @caravia158, @AuntySue, @torcuataTK, @electrocronopio, @clefoner, @qomun, @biano, @inwit_, @TRANSDUCTORES, @ANKrop, txipi, @txa, @jararocha, @aniaraR, @patrihorrillo, @colbrain, @llibresartesans, @elsatch, @ColaBoraBora, @FundaciontMA, @patxangas, @bernardosampa, @manuchis, @mfmaissa, @noAnalfabetos, @billijeanitsme, @maria_sanchez_, @insonorizate, @kidicassidy, @dhzan, @comunes, @TeleGustet, @ryukenichi, @sirjaron, @le113, @azetaekis, @pabloveintitres, @SrContaining, @APQEN, @centro_guerrero, @Iguazelelhombre, @josebaacha, @forosFIRE, @rosapera, @playantu, @donostiakultura, @cacharritox, @josianito, @laracoteron, @ethel_baraona, @andromedablue, @minasindominio, @jcampanillas, @kikomayorga, @rulinha, @lajele, @iarenaza, @nataliabalseiro, @latamuda, @salvilop, @culturpunk, @txa, @reinohueco, @eltransito, @urbanohumano, @JMDoradoFaces, @edupinillos, @El_viandante, @axebra, @BccNfestival, @noishx, @medialabprado, @SrContaining, @ @antonio_cordoba, @vorpalina, @sarok, @antoninoycinia, @Hildgard, @masus, @Silvink, @aracorbo, @almavlaminck, @joanllano, @Quadernsf, @guanabanatv, @artepilpilean, @Idealibros, @pacogonzalez, @CulturaLH, @CristinaRiera, @billietrixx, @nataliabalseiro, @rafamilan, @saulesclarin, @_mtiago,@sinsistema_ , @JMDoradoFaces, @hiperterminal, @El_viandante, @llucmayol, @pazinguez, @gomezcarreras, @senhorakynky, @sweena_, @almavlaminck, @aracorbo, @joanllano, @Quadernsf, @pabloe_carcamo, @camikant, @rodolfojsantos, @enver555, @isaachacksimov, @ZilchuZ, @nataliabalseiro, @tinacodina, @aleblesa, @vcarbajales, @sabope, @rafamilan, @VeoArte, Bernardo Gutierrez, Anónimas perrakers, Usandesign, César García, Bookcamping, Silvia Nancalres, Javier Rodrigo, Natxo Rodriguez, Ibon Salaberria, Daax, Ethel Barahona, Pedro Jimenez, Felipe G. Gil, Frederique Muscinési, Rubén Martinez, Ainara Rodado, Lucía Egaña, Alfredo Puente, @inwit, Comunes, María Cañas, Antonio Lafuente, Jessica Romero, Fito Rodriguez, Saioa Olmo, Felipe Fonseca, Left Hand Rotation, Juancar Etxeberria, Jose Ramón Alba Insa, Pedro Layant, Xabier Barandiarán, Ainara Martín, Eugenio Tiselli, Juan Arteaga, Oscar Martín, Carmen Gonzalez, Kiko Mayorga, Carla Boserman...

y posiblemente algunas más que nos hemos dejado por el camino. Si no te ves en la lista-> escríbenos a call4keywords@10penkult.cc

Colaboradoras

Juan Arteaga @dhzan

Agradecimientos

Karmele y Felix del Caserío Ondarre - Segura (Gipuzkoa), Óscar

Coste del proyecto

Este proyecto ha sido llevado a cabo con un coste total de **15379 Euros** (IVA incluído) ***** desglosado en las siguientes partidas:

Honorarios 11 booksprinters > 8204 Euros
Dinamización proceso > 1500 Euros
Viajes y desplazamientos > 1028,77 Euros
Alojamiento 15 personas x 6 días > 1440 Euros
Intendencia y dietas 15 personas x 6 días > 1615,95 Euros
Varios producción (papelería, cableado...) > 575,73 Euros
Dominio 10penkult.cc > 17,69 Euros
Aportación N-1 > 155,76 Euros
1ª Revisión de textos > 120 Euros
Corrección de textos para publicación digital > 354 Euros
Traducciones > 367,10 Euros

***** *Quedan fuera de este presupuesto:*

- *Las tareas asumidas por el propio equipo de Tabakalera: coordinación general, documentación, producción, preparación publicación digital, blog y comunicación de medios.*
- *Los viajes de 7 participantes gracias a la colaboración de ZWAP y Renfe*

Este proyecto ha sido impulsado por el Centro Internacional de Cultura Contemporánea TABAKALERA, Donostia-San Sebastián

tabakalera.eu

Con la colaboración de ZAWP y Renfe

zawpbilbao.com

